

## ***Il gioco di ruolo come sistema complesso: conseguenze pedagogiche e terapeutiche***

*Fabio Paglieri (paglieri@media.unisi.it)  
Centro Interdipartimentale per la Ricerca sul Gioco (CIRG)  
Università di Siena*

Queste riflessioni nascono dall'incontro fra il Centro Interdipartimentale per la Ricerca sul Gioco (CIRG) dell'Università di Siena e il Gruppo di Ricerca sul Gioco di Ruolo dell'Università di Milano Bicocca, coordinato da Matteo Ripamonti sotto la supervisione di Pierangelo Barone. Il gruppo di ricerca milanese, formato da studenti e ricercatori in Psicologia e Scienze della Formazione, si occupa di sviluppare un modello di intervento basato sul gioco di ruolo, da applicarsi sia in contesti educativi (ad esempio, nelle scuole) che terapeutici, specialmente in situazioni di forte disagio ambientale (carceri, comunità di recupero, centri di accoglienza). Questo gruppo aveva contattato il CIRG di Siena, nella mia persona, per chiedere se era possibile organizzare un intervento all'interno dei loro periodici seminari di discussione. Così avvenne, e in quell'occasione presentai (anche) le idee qui espresse in forma scritta. Queste stesse idee forse non sarebbero mai nate senza lo stimolo del gruppo di ricerca di Milano, e sarebbero senz'altro assai diverse senza gli spunti offerti dai ragazzi durante il nostro incontro. A tutti loro, quindi, il mio ringraziamento.

Qui naturalmente non parlerò del loro modello di intervento, poiché spero che presto siano loro stessi a rendere pubblici i risultati della ricerca. Mi limiterò ad approfondire uno degli aspetti del gioco di ruolo che ho presentato loro in occasione dell'incontro milanese, e che insieme abbiamo poi discusso.

Si tratta di considerare *il gioco di ruolo come un sistema complesso*.

Ma sgombriamo anzitutto il terreno (di gioco) da alcuni fastidiosi inciampi. L'espressione "sistema complesso", ultimamente assai in voga, è troppo spesso utilizzata per intimorire, anziché per spiegare. Cattiva, pessima abitudine: io qui vorrei invece spiegare il mio punto di vista, che è semplice e quindi si spiega con semplicità e senza intimorire nessuno. Cerchiamo allora di capirci su queste due parole: "sistema" e "complesso".

"Sistema" è qualcosa (1) composto da più parti (2) fra loro correlate (3) in modo che il risultato sia diverso dalla semplice somma delle parti. Da quest'ultima caratteristica segue che un sistema non si può smembrare nelle sue parti costituenti, se non cambiandone la natura: se ne togli un pezzo, il sistema diventa una cosa radicalmente diversa, e questo è un buon test per capire se qualcosa è un sistema o un semplice aggregato. Esempi: un mucchio di ghiaia è un aggregato, un orologio invece è un sistema. Naturalmente, alcune cose possono essere aggregato o sistema a seconda di cosa ci interessa notare in esse: una spiaggia è un aggregato se ci interessiamo al rapporto fra i granelli di sabbia e il loro insieme, ma è invece un (eco)sistema se per "spiaggia" intendiamo habitat, flora e fauna del litorale. Un gioco, comunque lo si guardi, è sempre un sistema.

"Complesso" qui è usato in senso minimale, quasi ironico: è infatti abbreviazione di "un po' più complesso di quanto si pensi...". Dire che il gioco di ruolo è un sistema un po' più complesso di quanto si pensi vuole essere una provocazione e uno spunto di riflessione, particolarmente utile se si intende usare il gioco di ruolo in contesti educativi. Un modello del gioco di ruolo eccessivamente semplice o, peggio ancora, eccessivamente rigido rischia di fare più danni che altro, nel momento in cui si tenta di applicarlo in una classe o in qualunque altro contesto educativo. Meglio spendere un po' di tempo a ragionare sulla complessità del nostro gioco, piuttosto che renderlo banale giocando male.

Occorre poi esorcizzare l'ultimo fantasma che si agita fra le righe di questo intervento: l'aggettivo "terapeutico" riferito al gioco di ruolo e associato ad ambiti educativi. Immagino la reazione

allarmata di alcuni educatori: “Siamo matti?!”, che appunto equivale a dire: “Non siamo mica matti, noi e i nostri studenti!”. Niente panico e cerchiamo di intenderci – matti, studenti e insegnanti.

Innanzitutto, l'accostamento fra interventi pedagogici e applicazioni cliniche del gioco di ruolo non è farina del mio sacco, quanto piuttosto il carattere distintivo del modello di intervento sviluppato dal gruppo di ricerca di Milano Bicocca. Siccome queste riflessioni sono nate per loro, hanno ereditato questo carattere. Si tratta per altro di una scelta che condivido senza riserve, poiché le possibilità di dialogo e interazione che il gioco di ruolo consente sono utili tanto per un intervento educativo, quanto in una situazione terapeutica di gruppo – naturalmente con le necessarie distinzioni. Ma è fondamentale insistere sul fatto che i distinguo nell'applicazione del gioco di ruolo vanno *sempre fatti caso per caso*, sia in ambito educativo che terapeutico: quindi non ha molto senso lamentare la presunta eterogeneità di situazioni, poiché ogni contesto è eterogeneo rispetto a tutti gli altri – detto in parole povere, fa storia a sé, e così dev'essere.

In un certo senso, vale anche il contrario: esistono contesti che sono al contempo terapeutici *ed* educativi – al limite, si potrebbe sostenere che ogni intervento educativo (riuscito) è profondamente terapeutico, e viceversa. Non si vede perché il gioco di ruolo dovrebbe limitare la propria sfera di intervento a uno solo dei due ambiti, e sembra altamente improbabile che, anche volendo, possa farlo. Quindi gli educatori si mettano il cuore in pace: usando il gioco di ruolo in una classe si sta facendo anche un lavoro terapeutico, non del tutto dissimile da quello che può condurre uno psicologo, usando lo stesso strumento, in una comunità di recupero o in un carcere.

Infine, chiarisco che qui si fa riferimento al gioco di ruolo inteso come *attività ludica strutturata*, con vari gradi di libertà e ampi spazi di improvvisazione, ma comunque caratterizzata da una struttura relazionale ben definita. In particolare, si pensa a situazioni in cui siano presenti uno o più “conduttori” del gioco e uno o più interpreti dei vari personaggi (fra breve chiarirò meglio queste categorie). Situazioni di natura strettamente estemporanea, del tipo “Immagina di essere Don Abbondio e fatti vedere cosa faresti nei suoi panni...”, non rientrano nella nozione di gioco di ruolo che viene qui discussa (naturalmente, possono rientrare in altre definizioni), e richiederebbero considerazioni diverse.

Chiarite le premesse, entriamo nell'argomento. Vorrei isolare una caratteristica fondamentale e peculiare del gioco di ruolo, che a mio avviso lo rende unico e lo distingue da ogni altro gioco. Naturalmente, le particolarità del gioco di ruolo sono numerose, a cominciare dalle competenze narrative e interpretative che esso attiva, e altri in questo stesso testo le hanno descritte in modo esemplare. Ma io vorrei insistere su un altro aspetto, spesso trascurato e invece cruciale.

Il gioco di ruolo prevede, crea e mantiene al suo interno *due diversi livelli di autorità*: quello del Dungeon Master da un lato, quello dei Personaggi Giocanti dall'altro (uso qui per comodità la vecchia notazione di “Dungeons & Dragons”, indicando come Dungeon Master (DM) il conduttore, narratore e arbitro di un qualunque gioco di ruolo, e come Personaggi Giocanti (PG) tutti coloro che nel gioco interpretano e gestiscono un particolare personaggio).

“Autorità”, qui, è il potere di influenzare le scelte altrui. L'introduzione di due diversi livelli di autorità rende asimmetrica la relazione di influenzamento: nella fattispecie, il DM ha un certo potere di influenza (notevole) sulle azioni dei PG, mentre essi ne hanno un altro, per molti aspetti minore. Attenzione: non si sta affatto discutendo se il DM “controlli” i PG o se i PG “controllino” il DM, che è come chiedersi se è venuto prima l'uovo o la gallina; né si entra nel merito di come il DM gestisca la propria autorità, se con moderazione o abusandone, se con lungimiranza o alla cieca. Si vuole soltanto sottolineare la *intrinseca asimmetria dei rapporti di potere fra DM e PG*, che non è un limite dei giochi di ruolo, quanto piuttosto una loro caratteristica costitutiva. In quanto tale, occorre riconoscerla e capirla, prima ancora di giudicarne gli esiti.

La gestione delle regole e della loro applicazione, croce e delizia del DM, è anche il fulcro su cui poggia (e a volte si infrange) la sua autorità – come ben sa chiunque si sia trovato a rivestire questi panni. Ogni gioco che presenta regole rigidamente codificate prevede un'istanza autoritaria, che di norma non si incarna in una persona, bensì in un sistema astratto, il regolamento, la cui applicazione è controllata o dalla collettività, o da un soggetto a ciò preposto, l'arbitro, che però *non sta a sua*

*volta giocando*. Qui si rivela l'unicità dei giochi di ruolo, che richiedono a un giocatore (perché il DM è a tutti gli effetti un giocatore) di essere anche arbitro. Ma non solo: al DM è anche garantito un margine, più o meno ampio a seconda dei sistemi di gioco, di interpretazione e modifica del regolamento – in altre parole, gli è concesso di *modificare le regole del gioco durante il gioco stesso*, unilateralmente e dal suo interno. Tutto ciò non si verifica (anzi, risulta impensabile) in alcun gioco, ad eccezione dei giochi di ruolo. Vale la pena di rifletterci.

Riflettiamo anche sul fatto che questa disparità di poteri, così insolita per un gioco, è invece assai comune nei contesti educativi in cui si vuole “esportare” il gioco di ruolo: si pensi ad esempio alla scuola, fermo restando che un discorso simile si estende a molte situazioni educative e a certi *setting* terapeutici. In altri modi e con altre ragioni (forse non così dissimili), docente e studenti sono quotidianamente posti in una relazione asimmetrica di influenzamento, per molti aspetti analoga a quella presente in un gioco di ruolo. Esistono chiaramente due livelli distinti di autorità, che tutti coloro che partecipano all'interazione riconoscono come tali.

Fin qui, nulla di preoccupante. Mi pare però che questa “somiglianza naturale” fra gioco di ruolo e situazione scolastica condizioni *negativamente* i tentativi di integrare le due attività, inducendo a ricadere in vecchi schemi sotto nuove spoglie. Nell'equazione fra classe e gruppo di gioco, l'educatore sta al DM come gli studenti stanno ai PG. Quando si va a proporre un intervento educativo tramite il gioco di ruolo, ciò conduce a una pericolosa estrapolazione: che *il ruolo dell'educatore debba essere necessariamente quello del DM*.

Ma questo è falso, e fortemente limitante.

Qui sta la necessità di considerare il gioco di ruolo come un sistema un po' più complesso di quanto si pensi, nel momento in cui lo si usa a fini educativi e/o terapeutici. Occorre avere ben chiaro che *l'educatore non è affatto forzato a ricoprire il solo ruolo di DM*, ma può (e in molti casi è opportuno che lo faccia) intervenire nell'interazione anche da altre prospettive: come PG, ad esempio, o lavorando direttamente sulle regole e sull'ambientazione del gioco, o altro ancora. Si dovrebbe inoltre ammettere che la propensione a ricoprire il ruolo di DM non sempre nasce da un'effettiva esigenza educativa, quanto piuttosto dall'abitudine a stare in quella posizione relazionale – che è, in altri termini, la posizione dell'insegnante. In alcuni casi, il fatto stesso di cambiare posizione sarà invece parte integrante dell'intervento educativo.

Ulteriore elemento di complessità, semplice ed efficace: gli interventi educativi e/o terapeutici si possono fare *in gruppo*, e a volte è anzi necessario farli in tal modo. Questo si applica anche agli interventi mediati dal gioco di ruolo. A mio avviso, anche qui spesso agisce negativamente l'equazione “classe = gruppo di gioco”: siccome nei giochi di ruolo di norma è previsto un unico DM, e lo stesso accade nel *setting* scolastico tradizionale, allora ne segue l'immagine di un educatore isolato, che da solo si sobbarca la non facile impresa di educare tramite il gioco di ruolo. Insisto sul fatto che non vi è nulla di necessario in questa conseguenza. Un gruppo di educatori che proponga il gioco di ruolo come strumento pedagogico ha di fatto possibilità che il singolo non avrebbe: fra le altre, quella di sfruttare contemporaneamente più ruoli per articolare e sostenere l'azione educativa (ad esempio, un educatore DM e un altro PG), e l'opportunità di confrontare punti di vista diversi non solo sugli “educandi”, ma anche sugli educatori stessi.

Con ciò si arriva a un terzo, piccolo tassello del gioco di ruolo come sistema complesso: la possibilità di un intervento educativo duplice, non solo *operativo* (volto a produrre un cambiamento personale o relazionale) ma anche *analitico*, cioè di ricognizione e riconoscimento delle situazioni esistenti. In altre parole, un gioco di ruolo può fornire un efficace spaccato dei vissuti personali e delle dinamiche relazionali all'interno di un gruppo, e la valorizzazione stessa di questi elementi può costituire il compito di un intervento educativo, e il prologo ad altri. Questo assunto è del resto il presupposto di tutto il lavoro di ricerca portato avanti dal gruppo di Milano Bicocca, e non poteva non emergere nel nostro incontro. Anche qui, tengo a ricordare la molteplicità di voci che compongono ogni gioco di ruolo. Dunque non solo il modo di interpretare un PG è rivelatore di aspetti essenziali del giocatore, ma anche il modo in cui un DM gestisce un gruppo ci dice molto su di lui come persona e sulle sue relazioni con gli altri giocatori (e non solo). Se poi capita di poter

*osservare lo stesso individuo alle prese con i due diversi ruoli*, diventa particolarmente interessante un'analisi comparata del suo comportamento.

A titolo di esempio porterò il mio caso personale, come modesto esercizio di (auto)analisi comparativa: ho infatti avuto modo di osservare, in tanti anni di gioco di ruolo, una profonda correlazione fra il mio comportamento come DM e quello come PG, che qui mi limito a riassumere. Nei panni del DM, io tendo ad avere un atteggiamento paternalistico, di carattere abbastanza dittatoriale: metto i PG in situazioni da cui esiste una sola via d'uscita, quella "giusta", e cerco di ricondurre tutte le loro improvvisazioni o deviazioni (che a volte culminano in piccole rivolte, comprensibilmente) a un obiettivo prestabilito, di solito per ragioni di coerenza narrativa – io almeno le intendo come tali, come la "conclusione logica" del percorso che i PG hanno fatto. A ciò si accompagna un lungo e meticoloso lavoro di preparazione dell'ambientazione e dei personaggi non giocanti (antagonisti e adiuvanti dei PG, e anche semplici macchiette di sfondo), così che nel complesso affronto il mio ruolo più col cipiglio di uno romanziere che debba scrivere un libro, piuttosto che come un DM al servizio dei PG. D'altra parte, coerentemente, sono molto affezionato ai PG, e rientro fra i DM che fanno di tutto per evitarne la morte – incluso barare sui tiri di dado a mio danno. Quando invece faccio il PG... sono tutto ciò che, come DM, non vorrei in un PG! Rifiuto sistematicamente qualunque personaggio che abbia un qualche destino, missione o fede rilevante nella propria vita, e costruisco invece dei PG opportunistici, caotici (ma non nel senso che sono malvagi, poiché anche la malvagità è un impegno), in alcuni casi addirittura disadattati senza legami significativi col mondo circostante – insomma, creo un'identità che mi lasci libero in ogni momento di fare ciò che voglio, e poi agisco di conseguenza. Non rovino deliberatamente le storie costruite dal DM, perché mantengo il mio amore per una storia ben narrata, però pretendo che in certi punti (quando pare a me) si facciano delle deviazioni assolutamente inessenziali alla trama principale, in cui se posso coinvolgo anche tutti gli altri PG. A mio onore va detto che di solito sono un compagno simpatico per gli altri PG, ma sicuramente ho un'indole capricciosa nei confronti del DM.

Al di là delle considerazioni autobiografiche, il mio caso mette in luce la rilevanza di un raffronto fra la condotta come DM e l'indole come PG, laddove possibile. Qui, nello specifico, emerge con chiarezza il rapporto fra un'istanza paterna, benevola ma soffocante, e i tentativi di ribellione di un'altra parte, che però non ha ben chiaro dove e come indirizzare i propri sforzi. Altre persone con altre esperienze, ovviamente, presenteranno caratteri diversi, ma la valenza analitica del gioco di ruolo mi pare comunque evidente.

Infine, è doveroso aggiungere un ultimo elemento di complessità: il fatto che *non solo l'educatore educa*, così come non solo il terapeuta "guarisce". Questo è vero anche, e soprattutto, in un gioco di ruolo. Nel progettare un intervento educativo tramite il gioco di ruolo, ad esempio in una classe, sarà importante non solo valutare cosa si vuole trasmettere o far fare agli studenti, ma anche considerare quanto e come gli studenti stessi possono educarsi a vicenda, in relativa autonomia rispetto all'educatore stesso. Questo fattore di "autoeducazione" si può in certa misura prevedere e rinforzare, e si deve in ogni caso prendere in considerazione, non fosse altro per evitare di ucciderlo sul nascere (alcuni contesti educativi, purtroppo, tendono a farlo). Aggiungerò infine, non per provocazione ma come ovvia verità, che l'educatore dovrebbe prestare particolare attenzione a quanto egli venga a sua volta educato dai soggetti dell'intervento, siano essi studenti o pazienti o quant'altro. Badate, non si tratta affatto di esercizio di umiltà: è piuttosto uno dei grandi piaceri di certe professioni.

Accennando alla progettazione dell'intervento educativo, non si può tacere una difficoltà a cui andrà incontro chiunque voglia applicare il gioco di ruolo in determinati contesti, ad esempio a scuola. Fa parte di certa moderna filosofia educativa (anche se si chiama "formativa") l'idea che gli interventi vadano progettati per obiettivi. Fin qui... Senonché si pretende anche di definire un obiettivo come qualcosa di interamente noto a priori, per cui gli obiettivi vanno definiti esaustivamente già in fase di progettazione, prima di cominciare l'intervento educativo. Così si perde completamente l'idea che gli obiettivi di un'attività possano chiarirsi durante l'attività stessa. Un effetto secondario di queste "riforme", altrettanto pernicioso, è quello di incoraggiare gli

insegnanti a progettare soltanto ciò su cui hanno già garanzie di riuscita e successo: ne segue che ogni sperimentazione è da loro vissuta, a buon diritto, come un vero e proprio rischio professionale, o come banale perdita di tempo.

In questa situazione, inserire il gioco di ruolo come strumento educativo non è certo facile. Si tratta infatti di un'attività che, per sua stessa natura, è irriducibile alla filosofia dell'obiettivo prestabilito. Questo per certi versi è confortante, perché tali sono tutte le attività veramente educative. Ma il problema degli insegnanti resta. Per onestà nei loro riguardi occorre riconoscerlo, senza per questo suggerire di lasciar perdere il gioco di ruolo: piuttosto, in attesa di tempi migliori, li inviteremo a operazioni di gioioso contrabbando, di spaccio sotto banco. Si può infatti già ora costruire isole di sperimentazione, difese da insegnanti che credono alle potenzialità del gioco di ruolo come strumento educativo e decidono di farne parte integrante del proprio lavoro, a dispetto di decreti governativi e circolari ministeriali. Per alcuni, saranno dei malfattori. Ma a noi sembrano piuttosto dei partigiani, e ben volentieri li sosterremo in questa piccola, ludica, privata Resistenza.

Dopo questo invito alla sedizione non violenta, è tempo di riassumere.

Il gioco di ruolo come strumento pedagogico e terapeutico si è rivelato un po' più complesso del previsto nella misura in cui:

- 1) consente all'educatore di svolgere il suo lavoro in ruoli diversi, con diversi profili di autorità;
- 2) ammette e stimola interventi educativi di gruppo, con la compresenza di più educatori in ruoli differenti;
- 3) supporta interventi al contempo operativi e osservativi, con una valenza analitica trasversale ai vari ruoli e permettendo comparazioni fra essi;
- 4) incoraggia l'autoeducazione, sia nei singoli che nel gruppo.

Con ciò, spero di aver mantenuto la mia promessa iniziale: parlare di "complessità" per spiegare, non per spaventare. Credo davvero che questo "sistema" del gioco di ruolo non possa sgomentare nessuno, e ne sono lieto. Non è "complesso" come qualcosa che non si capisce e contro cui si sbatte invano la testa. È complesso nel senso di ricco, vivo, dinamico, anche divertente: qualcosa con cui si possono fare tante cose diverse.

Se questo suona come un incoraggiamento, allora ci siamo capiti.