

Giochi di Ruolo e dipendenze patologiche

di Massimo Montani e Gilberto Gerra

*Centro Studi Farmaco-tossicodipendenze, Az. Usl di Parma. Tratto da :
"Movimenti Religiosi Alternativi" DOSSIER a cura del GRIS N. 26*

L'espansione della pratica dei giochi di ruolo ha sollevato da più parti perplessità e allarme: l'ambientazione spesso irrealistica o truculenta, il carattere totalizzante e la lunga durata di questi "giochi" porterebbe a fenomeni di alienazione e dipendenza fra i praticanti. L'articolo che segue prende dettagliatamente in esame il rischio reale.

La diffusione del "giochi di ruolo" tra gli adolescenti, nell'età della difficile ricerca personale, è estremamente preoccupante e dovrebbe suscitare interrogativi non banali negli adulti. L'impiego di questo materiale riguarda un gran numero di giovani, a diversi livelli di coinvolgimento psichico ed emozionale, con conseguenze sul comportamento che non è semplice valutare.

Certo non è sensato liquidare il problema sbrigativamente, considerando questa, al pari di altre, la moda legata ad una effimera sottocultura: troppo evidente è la difficoltà degli adolescenti del nostro tempo a pensare un proprio futuro, a riconoscere la propria identità sostanziale, a polarizzare l'esistenza rispetto ai sistemi dei valori, per sottovalutare strumenti "ricreazionali" che proprio con l'identità inducono a giocare.

E ancora la diffusione di disordini psicologici e comportamentali che includono la ricerca delle "sensazioni forti", al di fuori di un quotidiano grigio, la incapacità a distinguere tra reale e virtuale, la povertà di percezione e comunicazione delle emozioni suggeriscono la possibile corrispondenza ambigua di questi "giochi" alle patologie sociali emergenti.

L'ambientazione dei giochi include, nella migliore delle ipotesi, il mondo magico, del mistero, pieno di incantesimi, maghi, fate, elfi, guerrieri mitici; tematica classica lo scontro tra il guerriero buono e il potente malvagio: l'adolescente respira una mentalità fatta di destini ineluttabili e di insormontabili maledizioni, si immedesima in una cornice piena di ultra-poteri e di mitologie che pongono ristretti limiti alla libertà della persona.

Nei casi peggiori, e molto frequenti, l'ambiente dei giochi è quello dei mostri, dei vampiri, dell'horror più cruento, dell'occulto e dei riti iniziatici. Si va dagli amuleti stregati all'immedesimarsi nel divorare carogne e al rivivere di cadaveri: un supermercato del sacro, dell'"aldilà" e del sacro-satanico non lontano dal modo di pensare che conduce ad aderire a gruppi o sette di questo settore.

Il bravo giocatore è quello che sa immedesimarsi meglio nel ruolo prescelto o

assegnato; viene molto apprezzato per le soluzioni intelligenti, per le risorse personali che sa tirare fuori per districarsi nei passaggi più difficili del gioco: i giochi di ruolo sono per gente "smart", intelligente, brillante, astuta che guarda dall'alto in basso chi si accontenta degli spaghetti, della fidanzata e della vita reale: un cimento per uomini un pò "superiori", o che comunque presto nel gruppo stabiliranno una gerarchia di "superiorità" in base alle capacità e all'intuito. Si afferma così l'atteggiamento mentale che, attraverso un "cammino di perfezionamento", consentirebbe alla persona di raggiungere grandi risultati, ignorando limiti e relazioni interpersonali: è l'ottica utilizzata nei percorsi delle sette del "potenziale umano".

Il fatto più inquietante è che la metodologia di tali giochi presenta forti assonanze e probabilmente una origine comune con modalità utilizzate all'interno di particolari forme di psicoterapia di gruppo: in questo ambito il terapeuta, conducendo il gruppo utilizza l'assunzione di ruoli per i pazienti, al fine di far emergere aspetti interiori inespressi, facilitare l'introspezione, rimuovere inibizioni, suggerire strategie di cura e ottenere effetti catartici.

Diviene impensabile che strumenti così delicati, utilizzati da terapeuti abilitati, nei limiti di ben precisi vincoli deontologici, e con competenze specifiche, vengano impiegati in modo aspecifico, dati in pasto, attraverso dettagliatissimi "manuali", a chiunque li acquisti.

Il leader naturale di un gruppo di adolescenti verrà dotato, attraverso il gioco, di approfonditi elementi metodologici per indurre altri nei ruoli previsti dal gioco stesso: il manuale gli suggerisce tutti i fattori necessari, gli atteggiamenti, i comportamenti, il modo di sentire e di pensare: le sue capacità carismatiche verranno ampliate da questa "dotazione" senza che alcun riferimento etico sia garantito: si vede con facilità il rischio dell'instaurarsi di dipendenze e sudditanze, di prevaricazioni e strumentalizzazioni che esulano dalle normali dinamiche di un gruppo adolescenziale.

La cosa diviene ancor più seria se si considerano i tempi del gioco: non si tratta di incarnare il ruolo di un personaggio fantastico per una o due sere, ma per molti mesi di seguito: occorre immaginare come ci si sente rivestendo il carattere del killer, del vampiro, della vittima, dell'impiccato o dell'oste menzognero per 12 - 18 mesi.

"Il gioco migliore - ci ha detto con entusiasmo uno dei giovani coinvolti - è quello che non finisce mai, che dura tutta la vita" : un immedesimarsi che sostituisce irreversibilmente il ruolo fittizio e condizionato alla persona e alle sue scelte.

Il leader del gruppo diviene un "master", un coordinatore-facilitatore che ha il compito di condurre il gioco: di solito personalità "dominanti", ad elevata autostima, forte determinazione, spunti di tipo narcisistico-istrionico assumono il ruolo di master; questi soggetti tradiscono una forte aggressività rivolta verso gli altri, ma la capacità di controllare i pari senza prevaricazioni aperte o cruente.

I soggetti alla ricerca di identità, più attratti da prospettive ideali, che trovano disattese nella società reale, con caratteri di fondo non lontani dal pattern depressivo, o con personalità passivo-dipendente, si adattano al ruolo di giocatore e ricevono punto per punto dal manuale le informazioni necessarie alla definizione di sé: come devono essere "fisicamente", come sentirsi psicologicamente, quali atteggiamenti assumere: un vero e proprio stato di dipendenza può instaurarsi nei confronti del master: "Tutto dipende dalla bravura del master - ammette un giocatore di diciotto anni - se ci sa fare il gioco diventa straordinario" ; il ritorno ad una realtà senza ruoli predefiniti e senza guida può essere disorientante.

Il master racconta: è la voce fuori campo, il filo conduttore, il narratore, tra le pagine di un libro, che dà colore agli avvenimenti, ai luoghi, ti fa entrare nelle situazioni. Può essere più o meno direttivo, svolgere il ruolo di un semplice "facilitatore" o suggerire con autorità incondizionata il canovaccio su cui i giocatori costruiscono la loro parte.

Permette di scegliere i personaggi o li assegna a seconda delle caratteristiche dei giocatori: anche in questo caso un ambito ricreazionale di apparente libertà si trasforma in luogo di stigmatizzazione, nell'assegnazione di "etichette" che, della persona, pretendono di esaurire le potenzialità in modo rigido e riduttivo.

Il gioco è tutto mentale, non fisico, non agito: le paure o l'impatto con la concretezza, con la vita misurabile, con "l'alterità" degli altri senza mediazioni sono rimandati a un futuro senza definizione; il virtuale fa da ricettacolo per la sensazione di inadeguatezza a relazioni interpersonali "vere", fatte anche di accettazione dei propri limiti e dei problemi degli altri.

Le conseguenze di quest'immersione nel virtuale, che si estendono alla vita di tutti i giorni, hanno proporzioni non valutabili. I rapporti sessuali al di fuori della coppia stabile sono liberati da "fastidiosi sensi di colpa" se avvengono in conseguenza dell'assunzione di un ruolo per gioco: la violenza o i comportamenti autodistruttivi non sei tu che li agisci, ma il tuo personaggio che ti è rimasto "appiccicato" addosso, quindi sono resi più giustificabili.

Il gioco "Vampire", ambientato tra creature della notte, non-morti o morti-viventi, definisce del vampiro i caratteri fisici, psicologici, attitudinali, "vampirici" e gli ultra-poteri: pregi e difetti del personaggio che emergeranno nelle varie partite e che consentiranno l'assegnazione di punteggi negativi o positivi.

Un pregio del vampiro proposto agli adolescenti è l'inappagabile desiderio di uccidere, un'altra caratteristica presentata come positiva è la "duplice natura", la natura ambigua della creatura vampirica, divisa in se stessa. Un tipico difetto del vampiro è rappresentato dagli incubi notturni che lasciano strascichi la notte successiva rendendo più difficili le azioni nel gioco: non si richiede la competenza dello psichiatra per comprendere a quali gravi forme di destrutturazione della personalità ci si possa trovare di fronte in seguito a

queste "innocue assunzioni di ruolo; quali percezioni distorte di sé possano essere indotte.

Se da un lato la violenza e l'ambiguità, il sangue e l'onnipotenza sono i fattori determinanti comuni di queste trame, dall'altro una vera e propria esplicitata intenzione all'esplorazione dell'insight, del sé profondo, è oggetto di specifici giochi.

Sul gioco Kult c'è scritto: "Pericoloso: questo gioco conduce ad esplorare aspetti oscuri della tua anima; questo può arrecare disturbo a qualcuno: vietato ai minori di anni 16" : quale sia la finalità di sintetizzare aspetti profondi di sé all'interno di un gioco non è facile intuire: certo l'aspettativa di un feeling interpersonale non superficiale, nelle dinamiche di gruppo, si va affermando sempre più e la stessa aspettativa è espressa dai consumatori di pastiglie nelle discoteche, i derivati anfetaminici definiti, proprio per il loro ruolo "entactogeni".

Questo conoscersi fino in fondo ed esprimere agli altri la propria identità sostanziale risponde da un lato ad una esigenza positiva, ma c'è da chiedersi come mai debba essere mediato, nel nostro tempo, dal gioco o dai farmaci: ancora ci si deve interrogare riguardo ai limiti e alle violazioni degli stessi nell'ambito di una strumentale "divulgazione" della propria intimità.

"Ah, certo" - dice il commerciante - "Se poi qualcuno ha difficoltà personali, e interpreta le cose in modo autodistruttivo, non dipende certo dal gioco" : anche in questo caso la società adulta abdica alla responsabilità di tutelare proprio le persone più fragili... Un mondo di gente "solida" e sicura che prevede di generare per certo figli stabili e incondizionati: un mondo di "vincitori" che non hanno tempo per i perdenti e i falliti!

Da ultimo va rilevato che l'impiego di sostanze psicoattive, in particolare le metamfetamine e le incontrollabili nuove generazioni di stimolanti sintetici, si sposa perfettamente con le esigenze dei partecipanti ai giochi di ruolo: queste droghe aumentano, durante l'effetto acuto, l'energia, l'intuito e la concentrazione, ma contemporaneamente conferiscono disinibizione associata ad un blando distacco dalla realtà: niente di meglio come veicolo per migliori livelli di immedesimazione nel ruolo fantastico, per affievolire ancor più i confini tra verità e sogno, nella apparente valorizzazione della propria "smartness" (lucidità, intelligenza). E, d'altro canto, proprio le alterazioni biochimiche cerebrali indotte dall'ecstasy e dalle droghe analoghe, con le associate turbe del tono dell'umore e dell'identità, potranno, all'interno di un circolo vizioso, indurre di nuovo alla dipendenza da relazioni interpersonali esclusivamente inquadrare attraverso le regole dei giochi di ruolo.



Il presente testo è stato reperito e impaginato da www.gdr-online.com

Tutti i diritti sono dei rispettivi autori

Per commentarlo: http://www.gdr-online.com/articoli_giochi_di_ruolo_e_dipendenze_patologiche.asp