

ARIPS



AVANZAMENTI

IN PSICOSOCIOLOGIA

E PSICOLOGIA DI COMUNITA'

DIC. '87

Anno I-N.1

I LABORATORI TECNICHE FORMATIVE DI SIMULAZIONE

SOMMARIO

PRESENTAZIONE.....	pag. 1
LE GRANDI SIMULAZIONI COME TECNICA DI FORMAZIONE (M.Sberna).....	1
1- La simulazione:definizione.....	1
2- Il Laboratorio.....	2
3- Principi teorici per una elaborazione della tecnica.....	5
4- La simulazione "fantasy".....	8
5- I conduttori della simulazione "fantasy".....	12
6- Conclusioni.....	13
- Bibliografia.....	14
METODOLOGIA DEL LAB (M.V.Sardella).....	15
- Alcuni cenni sui Lab promossi o condotti dall'ARIPS dalla sua fondazione.....	19
SUGGERIMENTI PER UNA GEOMETRIA E UNA GEOGRAFIA DELLA PSICHE (G.Contessa).....	26
- Il paradigma spaziale.....	26
- Dalla geometria euclidea ai frattali.....	27
- Frammenti di scienze.....	29
ALLEGATI - 14° Laboratorio di dinamiche di gruppo e di comunità : I CONFINI - Editoria	

DIC. '87

Anno I-N.1

PRESENTAZIONE

Con questo secondo numero di AVANZAMENTI chiudiamo un anno che è stato dedicato particolarmente alla riflessione ed ai libri : sono finalmente disponibili in libreria il secondo libro dei giochi psicopedagogici dedicato alla creatività, quello sul burn-out degli operatori sociali e - imprevisto - un libro che propone idee pratiche e riflessioni sul problema dell'occupazione.

Durante quest'anno l'ARIPS è stato più un "monastero" che una scuola, anche se di lavoro ne abbiamo fatto ! In genere però esso si è svolto fuori dalla sede dell'Associazione e qui tornavamo per scambiarci esperienze, impressioni, pensieri sparsi, e per elaborare insieme la pratica che andavamo facendo ricavandone gli elementi per una teoria. E' stato così un anno ricco, che è servito anche a ricaricarci, a stimolarci per riprendere con più vigore il cammino .

Ed è pensando al futuro che abbiamo composto questo n.2 di AVANZAMENTI. Un futuro che ha profonde radici in tutto il lavoro svolto fin dalla nascita dell'ARIPS quasi dieci anni fa.

Un'attività formativa costante, che abbiamo ripetuto almeno una volta all'anno, ad eccezione che nel 1984, è il Laboratorio di dinamiche di gruppo e di comunità. E' un appuntamento importante perché questa attività rappresenta una sintesi felice degli obiettivi che intendiamo raggiungere: studiare la comunità-come aggregato di persone che vivono in uno stesso territorio geografico e che hanno fra loro rapporti significativi- i suoi problemi, la sua evoluzione, gli elementi che la mantengono vitale. E da un'altra angolazione, sperimentare tecniche formative più complesse, verificandone l'efficacia e l'efficienza nel raggiungimento degli obiettivi.

Il Laboratorio è dunque un'importante occasione sia per chi vi prende parte come utente, sia per noi soci seniores che lo progettiamo e lo gestiamo : benché a livello e con intensità diversi, tutti apprendiamo cose nuove .

Questo numero di AVANZAMENTI vuole essere un ulteriore stimolo ad allargare il dibattito e la riflessione, per rendere possibile uno scambio interdisciplinare e sinergico.

AVANZAMENTI N. 3 :

I DIECI ANNI DELL' ARIPS

LE GRANDI SIMULAZIONI COME TECNICA DI FORMAZIONE

(Margherita Sberna-Arips '87)

1- LA SIMULAZIONE : DEFINIZIONE

Il termine "simulazione" è fra quelli che godono certamente di una certa notorietà che produce, come conseguenza, una discreta conoscenza del concetto espresso da questa parola. Purtroppo però, nell'uso comune essa ha una connotazione negativa dal punto di vista morale ed etico, perché fa riferimento alla finzione, alla falsità, all'imbroglio. In altri campi più specialistici questa stessa parola ha però significati e connotazioni diverse. Per esempio, il Dizionario Sociologico (1) ne individua il significato in "...costruzione di un modello operativo che rappresenti un aspetto della realtà e degli interventi su di essa al fine di studiarne le reazioni.". Si tratta in questo senso, dunque, di strumenti utilizzati per lo studio, la ricerca, la sperimentazione, che non possono essere considerati in sé stessi né "buoni" né "cattivi", ma possono essere valutati in termini di efficacia e di efficienza rispetto ad una certa situazione e ad un certo obiettivo da perseguire.

In quest'ottica la psicologia- con un certo ritardo- segue le orme di altre discipline.

Dunque le tecniche di simulazione che vengono utilizzate in campo psicosociale ricalcano l'esempio di quanto avviene in altri campi in situazioni di apprendimento.

Per esempio è famoso il caso dell'addestramento dei piloti o degli astronauti, per i quali vengono utilizzate macchine-simulatrici di vario tipo che riproducono, artificialmente, le situazioni con le quali gli allievi si troveranno a dover fare i conti. Così se il pilota sbaglia manovra o l'astronauta non sopporta la forza centrifuga che si sviluppa al momento della partenza del razzo, la conseguenza non è il disastro o la morte. Il simulatore consente di sperimentare, senza pericolo, tutte le fasi e le caratteristiche delle situazioni reali di riferimento.

Certo questi sono fra gli esempi più eclatanti. Ma anche il famoso gioco del Monopoli per fare solo un caso- è un gioco di simulazione.

E ancora, urbanisti, economisti, sociologi- per citarne solo alcuni- usano le tecniche di simulazione sia per insegnare , che per sperimentare loro stessi nuove ipotesi teoriche o pratiche di intervento innovative.

In pratica l'attività di simulazione vuole far apprendere alcuni comportamenti che riguardano un campo specifico. Gli scopi prettamente pedagogici di questo tipo di intervento sono evidenti ed i risultati cui si perviene sono innegabili.

Se applichiamo questa pratica al campo psicosociale , vanno fatti alcuni aggiustamenti dipendenti principalmente dal tipo di contesto a cui le simulazioni si riferiranno. Negli esempi citati prima si può affermare che la realtà imitata dalla macchina-simulatore è rigidamente governata da una serie di regole fisse che si presumono invariabili in ogni situazione. In campo psicosociale la variabile "fattore umano" complica la situazione: le reazioni di comportamento di una persona ad un certo avvenimento possono variare grandemente da individuo ad individuo in rapporto a numerose variabili che lo caratterizzano quali, per esempio, l'esperienza precedente, il tipo di personalità, le motivazioni, gli obiettivi, ecc. Non esiste, dunque, un solo tipo di "risposta" ad uno "stimolo" dato, ma si possono osservare molte diversità che impediscono la formulazione di una rigida legge regolatrice ed insieme esplicativa dell'avvenimento . Così, mentre in uguali condizioni fisiche l'acqua bolle a 100°- per esempio- davanti allo stesso capufficio un impiegato è timido e pavido ed un altro coraggioso :la variabile che produce la differenza é l'uomo stesso.

Il tutto é reso anche più complesso dalle regole interne alla simulazione stessa :

- essa deve ricostruire-riprodurre una situazione con le caratteristiche che la connotano;
- deve esistere un "margine di manovrabilità" che consenta al giocatore di agire sperimentando così i suoi comportamenti e le possibili conseguenze che ne derivano.

2- IL LABORATORIO

Spesso in questi ultimi 10/15 anni i formatori di impostazione psicosociale si sono trovati a dover tener conto di due elementi importanti che hanno influito

sul loro modo di lavorare: il numero dei partecipanti , che non consentiva di raggrupparli in un solo piccolo gruppo, e l'impegno ad ottenere dei risultati in termini di apprendimento.

IN questo settore, nonostante fosse presente l'influenza statunitense, secondo Spaltro fu determinante l'iniziativa italiana, soprattutto condotta dal gruppo che a lui faceva riferimento. Quando i partecipanti da 12 diventavano 30 o 50 o più, si formavano 3, 5 o più piccoli gruppi e "...la situazione diventava un 'laboratorio' perché simulava un'organizzazione. Così c'era il livello di piccolo gruppo e poi c'era il livello del grande gruppo. In quel periodo, dal '71 in poi, si passò da quello che era uno dei canoni del T-group -cioè il 'here and now' a una ricerca di contenuti e strutture 'there and then' cioè dal qui ed ora al là e allora ." (Spaltro '88).

Dunque il laboratorio è costituito da un insieme di gruppi con una dimensione collettiva simulata, e con un tema conduttore.

Un particolare tipo di laboratorio venne chiamato col termine "clima" che tendeva ad indicare una simulazione organizzativa complessa. Rispetto alle situazioni di T-group (tecnica di sensibilizzazione alle dinamiche di gruppo di derivazione Lewiniana) il Lab si diversificava perché focalizza l'attenzione sia sui processi tipici di un gruppo , sia sui temi organizzativi e riguardanti la vita di una collettività variegata e complessa.

Di solito si sceglie di simulare, nei laboratori, una realtà che sia abbastanza vicina all'ambito operativo dei partecipanti. Per esempio, se si tratta di un intervento indirizzato a personale dirigente di azienda, si sceglieranno problemi di tipo organizzativo riguardanti le imprese; se i partecipanti sono tutti insegnanti di scuola, potrà essere simulato l'istituto scolastico di un quartiere con una serie di caratteristiche ben definite; se si tratta di giovani che si preparano a svolgere ruoli di animatore del tempo libero, si potrà simulare un quartiere di una grande città.

Il problema di questi tipi di simulazione , per la verità piuttosto sperimentate e abbastanza soddisfacenti nel raggiungimento degli obiettivi, sta nella loro "esteriorità" rispetto ai partecipanti. Infatti , se è pur vero che essi vi trovano qualcosa che conoscono, per esempio l'organizzazione di cui fanno parte,

è anche vero che non sempre ne sono effettivamente coinvolti.

Ecco cosa succede in genere: i partecipanti che intervengono ad un Lab in realtà non appartengono alla stessa azienda, ma sono inviati da differenti imprese. Dunque a livello di singoli individui in genere non si conoscono quasi totalmente. Certamente però vivono in ambienti di lavoro che hanno molte caratteristiche in comune e che presentano frequentemente gli stessi problemi e difficoltà. Perché la simulazione organizzativa sia efficace occorre che i partecipanti abbiano la possibilità di rivivere attivamente ed a livello personale, i differenti problemi caratteristici dell'organizzazione cui appartengono. Il che significa che devono poter intrecciare rapporti con gli altri partecipanti per conoscerli minimamente e per poter sviluppare una specifica identità sia a livello individuale, sia di piccolo gruppo, sia di collettività nel suo complesso.

L'esistenza di relazioni e di una precisa identità nei partecipanti sono il livello di partenza necessario alle successive elaborazioni. Ma in questo lavoro che potremmo definire preliminare, i partecipanti sono distratti da una moltitudine di stimoli, molti dei quali focalizzati sulla dimensione organizzativa macro che fa da contenitore di tutta l'esperienza.

Ultimo elemento che contribuisce a creare ostacoli ad un profondo coinvolgimento dei partecipanti è il tempo disponibile che spesso risulta troppo limitato in rapporto ai contenuti-apprendimenti che deve consentire di veicolare.

A questi limiti oggettivi che rendono difficile per il partecipante tener presenti tutte le variabili presenti nel Lab, va aggiunto il problema delle difese. In pratica la evidente somiglianza fra il contenuto della simulazione (per es. l'organizzazione aziendale ed i differenti ruoli in essa previsti) e la realtà lavorativa quotidiana, rendono immediatamente visibile che "interpretare" un personaggio in questa drammatizzazione significa "interpretare" sè stessi.

E spesso il partecipante non desidera farlo, perché teme brutte figure o conseguenze di altro tipo, ma comunque spiacevoli per lui. Così esiste il "pericolo" di un coinvolgimento più superficiale a quanto il Lab propone, con -di conseguenza- un apprendimento più limitato.

3- PRINCIPI TEORICI PER UN'ELABORAZIONE DELLA TECNICA

Uno dei principali problemi relativi all'uso delle tecniche di simulazione in situazioni formative riguarda dunque la difficoltà a tenere in una situazione di tensione emotiva costante ed ottimale i partecipanti.

Così io ed i colleghi soci dell'ARIPS come formatori-da un lato- ed insieme come membri di un'Associazione con scopi culturali e scientifici, abbiamo iniziato un lavoro di ricerca, dibattito, riflessione teorica e sperimentazione che ci consentisse di affrontare il problema.

I tipi di simulazione usati fino a questo momento ci paiono inadeguati a superare e risolvere questo problema: attraverso l'uso di tali impostazioni tecniche abbiamo potuto osservare che esse producevano con una certa costanza problemi simili, pur nella diversità dei contesti.

Abbiamo allora considerato il rischio insito in un'esperienza che potremmo definire "pilota" in questo campo decidendo che esso poteva essere corso se fossimo riusciti a costruire un modello di riferimento coerente sul piano teorico, anche se fondato su differenti concezioni.

La prima considerazione che abbiamo approfondito è stata relativa all'uso di quelli che vengono ormai comunemente indicati come "giochi psicopedagogici". Nella pratica formativa l'utilizzo di queste tecniche si è rivelato estremamente utile per migliorare l'apprendimento dei formandi. E, del resto, che il gioco "tradizionale" usato dai cuccioli di qualsiasi specie, compresi quelli umani, possiede anche valenze educative, è ormai culturalmente accettato e supportato anche dal punto di vista scientifico. In quest'ottica, il gioco è una simulazione, magari limitata nel tempo, nello spazio e nelle sue caratteristiche, ma pur sempre connotata come "modello-esempio" della realtà con cui misurarsi. Le grandi simulazioni che attualmente trovano sempre più ampia applicazione nel settore formativo in genere, hanno dunque radici nelle classiche attività spontanee di preparazione alla vita.

In altre parole, la simulazione è in qualche misura un'espansione dell'esercizio pedagogico di più modeste dimensioni temporali utilizzato per facilitare l'apprendimento in situazioni di formazione di adulti. E d'altra parte questo tipo di esercizio è un'elaborazione raffinata di tutte le attività di gioco

che servono per imparare ad affrontare la realtà, ad allenarsi per superarne i differenti ostacoli.

Dunque, da una certa angolazione, non c'è niente di nuovo. Ma pure esiste secondo noi nel nostro lavoro un impulso innovativo che caratterizza sia il processo di elaborazione che il prodotto ottenuto.

Le considerazioni sul gioco, per esempio, ci porta no a pensare che il legame fra simulazione e realtà è molto più con la "sostanza" che con l'esteriorità apparente. Se per esempio prendiamo il gioco del gatto con il gomitolino di lana e lo paragoniamo alla caccia al topo rileviamo che ciò che è significativo e rende simili le due situazioni è l'esercizio dei muscoli e dell'astuzia del gatto.

La seconda area di riflessione ha riguardato quelle tecniche - e le loro teorie di riferimento - che avevano qualche analogia con la simulazione. In particolare le tecniche del T-group, del role-play, dello psico e del socio-dramma, e le teorie elaborate da Kurt Lewin e da Jacob Moreno. Segnalo qui di seguito telegraficamente alcuni aspetti significativi di quest'area rimandando alla bibliografia per ulteriori approfondimenti:

- a- uno degli elementi cardine del T-group riguarda l'autonomia del partecipante nella scelta della qualità dei suoi interventi, del tipo di immersione emotiva ed in complesso delle modalità di partecipazione a quanto avviene;
- b- anche psico e socio dramma insistono sull'assunzione consapevole di responsabilità riguardo a ciò che si va facendo (una persona interpreta un psicodramma quando si sente pronta per farlo);
- c- nello psicodramma chi decide di "recitare" un episodio - reale o fantastico - della sua vita, utilizza parte dei membri del gruppo come interpreti degli altri personaggi coinvolti nella situazione, e comunque anche gli "spettatori" sono coinvolti almeno a livello emotivo ed offrono i loro feed-backs;
- d- Moreno considera il ruolo assunto da una persona come la forma operativa presa dall'individuo quando reagisce ad una situazione specifica in cui sono coinvolte altre persone od oggetti;
- e- le teorie e le tecniche citate fanno riferimento a situazioni collettive,

micro o macro;

- f- le tecniche e le teorie sottolineano come elemento determinante dell'esperienza e dell'apprendimento il ruolo attivo dei partecipanti;
- g- le tecniche indicate rappresentano in diversa misura e modalità degli esempi di simulazioni e tutte si avvalgono di un operatore esperto il quale, pur nella diversità dei compiti e delle funzioni specifiche, "guida" il gruppo-collettività nel suo percorso;
- h- la possibilità di esportazione si basa non sull'acquisizione dei contenuti, ma sull'aver "vissuto" pienamente e consapevolmente i processi e le dinamiche che caratterizzano l'esperienza proposta.

Un terzo elemento significativo è stato ricavato dal pensiero di Baudrillard là dove sostiene che il confine fra realtà e menzogna è talmente sottile e fragile che una contraffazione formalmente corretta della realtà produce la sua oggettivazione. In altre parole, fingere con verosimiglianza consente di essere creduti.

Ma c'è un ulteriore aspetto nel rapporto fra realtà e simulazione che va sottolineato per la sua importanza. Prendere parte ad una simulazione, anche dichiarata, anche non a scopi formativi e didattici non significa essere falsi.

Quello che succede nel corso di una simulazione ad un individuo, i sentimenti che prova, le reazioni che sviluppa e che traduce in azioni sono assolutamente reali. Per fare un esempio efficace basta pensare agli attori di teatro che recitano una pièce: essi interpretano dei personaggi e prendono parte - fra l'altro di fronte ad un pubblico di persone a loro del tutto estranee, ad una simulazione.

Ma sono tanto più bravi quanto più riescono ad entrare nei panni dei personaggi che interpretano, "vivendo" l'esperienza che recitano. Ed ogni sera è la stessa cosa: neppure la ripetitività della recita impedisce di provare effettivamente tutto quanto devono effettivamente simulare.

Dunque simulano ma sono veri, reali, coinvolti pienamente in quello che fanno. Addirittura alcuni attori si sottomettono a diete o ad altre corvé"per aumentare anche l'aderenza fisica ai personaggi, ed altri dichiarano di aver bisogno di ricaricarsi psicologicamente variando il 'carattere' e la personalità

dei personaggi che interpretano (Robert De Niro ne è un illustre esempio). Tutti questi punti di vista hanno, a nostro parere, degli elementi in comune o che-comunque- è possibile connettere senza snaturare l'impostazione teorica di partenza, ma anzi facendo un'operazione a carattere interdisciplinare e di utilizzo sinergico di risorse.

4- LA SIMULAZIONE "FANTASY"

L'idea di fondo, per rendere concreta l'elaborazione teorica, era di sostituire alle simulazioni "classiche" una simulazione più fantastica, cioè non connessa nei suoi contenuti alla realtà oggettiva né tanto né poco.

In questo modo si possono superare i principali problemi caratteristici delle simulazioni utilizzate fino ad ora. Infatti, la mancanza di riferimenti oggettivi che potessero diventare modelli di comportamento per lo svolgimento della simulazione, se pure crea qualche difficoltà iniziale, consente in seguito di "interpretare sé stessi come protagonisti di una drammatizzazione" meglio che se si dovesse imitare una situazione nota.

Le simulazioni a carattere organizzativo tipiche dei Lab in generale richiedono ai partecipanti di entrare nei panni di modelli a loro noti. Oltre ad attivare le difese individuali, perché il collegamento fra simulazione e realtà è molto evidente ed è ovvio che il ruolo assunto rispecchia il comportamento tipico tenuto nella realtà dall'individuo, questa situazione complica la simulazione anche per un altro motivo. Il modello da imitare fedelmente costringe i partecipanti più volenterosi e meno difesi a concentrare le proprie energie nell'imitazione. Con due possibili conseguenze dannose per l'apprendimento. Può accadere che, alla fine, il ruolo assunto dal partecipante corrisponda allo stereotipo di quel tipo di personaggio. Per esempio, se si tratta di impersonare il ruolo di un sindacalista del consiglio di fabbrica, si fanno continue richieste, rivendicazioni e proteste, anche senza motivo; se si deve interpretare l'assistente sociale, si affronterà qualsiasi situazione con condiscendenza; se si impersona un adolescente, si assumerà il comportamento del ribelle.

La seconda limitazione deriva dalla reale difficoltà ad entrare in un ruolo

specifico perché non lo si conosce abbastanza , o a volte perché é il nostro problema. Per esempio, chi ha problemi nei suoi rapporti col potere e l'autorità può avere serie difficoltà ad assumere ruoli di questo genere e dunque per questo può limitare la sua possibilità di apprendere e, di conseguenza, di superare il suo handicap.

Le simulazioni fantasy superano questi ostacoli perché pur richiedendo ai partecipanti di assumere dei ruoli, non gli indicano dei modelli-esempio.

Trattandosi di invenzioni fantastiche, non esistono in genere elementi di riferimento tali da poter essere considerati significativi suggerimenti.

In altre parole, fare l'astronauta, o l'alieno, o l'abitante di una terra sconosciuta non richiede di "...mettersi nei panni di...", ma piuttosto rende necessario far riferimento ad un'immagine fantastica, che proprio per questo consente proiezioni da parte del protagonista.

Il marziano è buono o cattivo? Prepotente o succube? Com'è il suo carattere e quali sono i suoi problemi? Poiché nessuno di noi ha esperienza di un marziano, ognuno è libero di immaginarlo come vuole. Ed in pratica si sviluppa - all'inizio inconsapevolmente per i partecipanti - un processo di identificazione fra persona ed immagine fantastica : così finisce che il marziano ha tutte le caratteristiche di chi ne deve interpretare il ruolo.

Ma un'esperienza tutta costruita in un mondo fantastico ed inesistente consente di apprendere e, soprattutto, è trasferibile nella realtà?

Che nesso c'è fra la conquista dello spazio, per esempio, ed il lavoro in comunità sia essa aziendale o terapeutica? Esteriormente forse nessuna. Ma se analizziamo la favola dal punto di vista analogico, le differenze scompaiono.

Infatti anche attraverso la simulazione si affrontano problemi di rapporto fra persone spesso diverse fra loro e con esigenze a volte addirittura opposte; situazioni di conflitto o in cui pare opportuno cercare un accordo fra le parti attraverso contrattazioni e negoziazioni; momenti critici, in cui è necessario risolvere un problema di emergenza imprevista ed immediata. E si potrebbe continuare.

Dunque ciò che é simile, come nel gioco, non é il contenuto, l'argomento-tema della simulazione, bensì sono simili i processi, le situazioni di fondo, i vis

suti emotivi.

Questo diventa evidente ogni volta che si stimola la riflessione sul collegamento fra il "dentro"-la simulazione- ed il "fuori"-la realtà. I partecipanti percepiscono senza alcuna ambiguità lo stretto rapporto fra le due situazioni. In questo senso la potenza del feed-back é innegabile ed enorme, perché a ciascuno partecipante succede proprio di avere un'improvvisa illuminazione: come se si accendesse la luce in una stanza piena di specchi, dove lui si é trovato senza saperlo fino a quel momento.

La maggiore efficacia del feed-back deriva dal fatto che la simulazione fantasy consente da un lato di abbassare la soglia delle difese individuali, con un conseguente più rapido e maggiore coinvolgimento ed investimento da parte del partecipante ; e dall'altro , non suggerendo modelli già codificati, non inserisce elementi di filtro fra "personaggi ed interpreti" di un certo ruolo. Così mettere a confronto il ruolo assunto in una simulazione fantasy con il proprio comportamento abituale, significa iniziare un processo di riconoscimento che consentirà di vedere alla fine l'identità fra i due elementi.

L'alternanza fra realtà e fantasia rafforza vicendevolmente entrambe, al punto che non esistono problemi di deconcentrazione.

Per esempio, a volte l'organizzazione oraria della simulazione prevede momenti che devono essere occupati da attività progettate autonomamente dai partecipanti e da loro stessi gestite, ma che fanno parte integrante dell'intervento formativo : in queste occasioni non capita mai che questa opportunità venga considerata tempo libero e che i partecipanti "gozzoviglino".

Anche la durata nel tempo della concentrazione é significativa: spesso nei Lab tradizionali accade che i partecipanti l'ultimo giorno di lavoro sentano "aria di casa" e quindi siano distratti e disinteressati a quanto il seminario propone nonostante sia il momento delle conclusioni e delle riflessioni.

Nelle simulazioni fantasy questo non succede e la partecipazione attiva al seminario ha termine nel momento formale di commiato.

Anche questo é un elemento che moltiplica le possibilità di apprendimento in modo significativo perché la risorsa temporale viene conseguentemente utilizzata al massimo e sono praticamente assenti le dispersioni.

In più le simulazioni fantasy riescono spesso a stimolare efficacemente la libera iniziativa dei partecipanti che non solo "vivono" emotivamente tutta l'esperienza, ma agiscono praticamente, misurandosi in tempo reale con i problemi o le opportunità che incontrano.

Da questo punto di vista pare possibile ipotizzare iniziative formative che superino il problema del "tetto massimo" dei partecipanti.

In campo formativo, soprattutto per chi segue le teorie lewiniane come noi, la dimensione del gruppo è un elemento determinante sia nell'aspetto quantitativo (numero di persone partecipanti) che in quello qualitativo (sesso, provenienza, esperienze precedenti, ecc. dei partecipanti). Le simulazioni tradizionali hanno risolto il problema dei grandi numeri dei partecipanti attraverso un'operazione che potremmo indicare come ingegneria dei gruppi. In pratica formano gruppi di base "classici" che hanno alcuni momenti in comune; ma questi incontri collettivi-come è già stato detto- spesso risultano forzati ed artificiali. Rimane dunque la difficoltà di rendere reale ed effettiva la connessione fra gli elementi micro (i piccoli gruppi) e macro (la collettività-comunità nel suo complesso).

La simulazione fantasy supera questa difficoltà e una possibile spiegazione di ciò sta nell'analogia con lo psicodramma moreniano: tutti i presenti partecipano agli eventi, anche se in modo diverso e con intensità differenti.

In realtà qualcuno è al centro dell'attenzione, ma nessuno è escluso. Questo accade anche in una grande simulazione fantasy: la focalizzazione di ciascuno non è solo su di sé o sul contesto immediatamente vicino. Tutto l'insieme, tutto lo scenario costruito come cornice essenziale e determinante di ciascuna piccola parte inserita è sotto osservazione costante. Del resto ciò è necessario per poter agire fino in fondo la simulazione e dipende dal coinvolgimento di ciascun partecipante. In una situazione di questo genere non c'è un elemento più importante di altri, o qualcosa che può indifferentemente essere trascurato. Tutto è essenziale alla buona riuscita dell'esperienza.

Se dunque resta necessaria la costituzione di piccoli gruppi secondo i criteri canonici, si amplia però molto il numero di quelli che possono opportunamente prendere parte ad una grande simulazione. Ovviamente senza diminuire né la

quantità né la qualità degli apprendimenti.

5-I CONDUTTORI DELLE SIMULAZIONI "FANTASY"

E' evidente a questo punto l'estrema importanza dello scenario o, tecnicamente, del modello che fa da supporto a tutta la simulazione.

La progettazione di seminari di questo genere , con obiettivi pedagogici avanzati , è complessa e richiede particolare attenzione e riguardi.

Anche questa fase di lavoro é dominata dalla "filosofia" delle connessioni e dell'interdisciplinarietà.

Gli elementi che occorre mettere in rapporto coerente e logico sono sostanzialmente:

- gli obiettivi , cioè i "punti di arrivo" che si vogliono raggiungere attraverso la simulazione intesa come strumento pedagogico;
- i processi che si intendono focalizzare ; in pratica occorre scegliere fra le dinamiche di gruppo "classiche"-cioé che normalmente caratterizzano la vita di una collettività micro e macro- quelle che sono più attinenti al raggiungimento degli obiettivi che si intendono raggiungere;
- il modello inteso come struttura sia del tempo (quanti incontri ci sono in ogni giornata di lavoro; quanto durano nel tempo) sia dello spazio (dove si incontrano le persone) sia dei differenti tipi di aggregazione dei partecipanti (piccoli gruppi e modalità per la loro costituzione; assegnazioni di ruoli/incarichi a singoli individui all'interno del o dei gruppi o a gruppi nella loro complessità; intergruppi costituiti secondo modalità precise che possono rimanere fisse per tutta la durata dell'esperienza, o essere modificate; compiti e funzioni dell'aggregazione "plenaria"-che riunisce cioè tutti i partecipanti ed i conduttori della simulazione; ecc.); da questo punto di vista occorre anche dare compiti, ruoli e specifiche responsabilità anche ai conduttori, che fanno parte integrante e, ovviamente significativa, dell'esperienza;
- l'invenzione fantastica che fa da contenitore esterno ed allusivo di tutta l'esperienza.

La progettazione richiede quindi grande abilità ed esperienza, ma la realizzazione dell'esperienza e la sua gestione diretta richiedono altrettanto soprattutto perché può sempre verificarsi qualche situazione imprevista che mette in crisi la simu

lavoro

lazione. Ne deriva che tutto l'impianto pedagogico deve essere perfettamente conosciuto non solo per evitare fraintendimenti ed errori da parte dei conduttori dei diversi gruppi e dell'esperienza nel suo complesso, ma anche perché i loro stili di intervento siano uniformi ed espressione di una stessa "filosofia".

Questa identità fra progettisti e gestori dell'esperienza è fondamentale anche per garantire ai partecipanti la comprensione di tutta la grande simulazione e l'apprendimento, cioè il raggiungimento degli obiettivi specifici di un tale intervento formativo.

6-CONCLUSIONI

Non siamo ancora in grado, sulla base dell'esperienza compiuta fino ad ora, di elaborare una ipotesi teorica inattaccabile. Ci pare però che il nostro lavoro si collochi come una "terza via" nel dibattito fra coloro che intendono gioco solamente le attività libere e finalizzate unicamente al divertimento e coloro che lo definiscono come modalità di addestramento ai comportamenti che si dovranno tenere in un certo tipo di società, spesso con sviluppo autonomo.

Senza scendere in esemplificazioni particolari, l'enorme diffusione avvenuta in questi ultimi anni di giochi per adulti, e in particolare di giochi basati sui principi della simulazione, sembra mettere in luce una tensione al recupero della parte ludica di ciascuno, fino ad ora sacrificata ai ritmi di vita da stacanovista cui la società attuale ci costringe.

Certo ci sono altri obiettivi oltre a quelli semplici del divertimento, del trascorrere piacevolmente una parte del proprio tempo. Non tutti gli obiettivi sono forse evidenti per i giocatori, ma ciò non toglie che esistano in loro.

Perché non pensare che le grandi simulazioni siano un'evoluzione dell'antico gioco adatta a degli uomini che credono più facilmente alle favole che alla realtà, ma che attraverso le favole spesso riescono anche a modificare il mondo in cui vivono? Non dimentichiamo che nel nostro passato gli scienziati hanno realizzato spesso le "visioni" fantastiche di alcuni artisti. Questo dovrebbe insegnarci che non esiste una sola strada possibile per raggiungere l'obiettivo, e che avere alternative consente una scelta libera e consapevole.

BIBLIOGRAFIA

- AA.VV. "T-group " Clup - Mi - 1988
- AA.VV. "I giochi di simulazione nella Scuola " Zanichelli-Bo-1987
- Z.T.MORENO-J.L.MORENO-G.BORIA "Introduzione allo psicodramma moreniano"
Centro di psicoterapia-Bs-1979
- J.L.TAYLOR-R.WALFORD "I giochi di simulazione" Mondadori-Mi-1979
- O.COTINAUD " Dinamica di gruppo e analisi delle istituzioni" Borla-Città di
Castello- 1977
- J.HUIZINGA " Homo ludens" Einaudi -To- 1973
- J.CAILLOIS "I giochi e gli uomini" Bompiani - Mi -1981
- M.PERNIOLA "La società dei simulacri" Cappelli-Bo-1983
- A.J.MARROW "Kurt Lewin fra teoria e pratica" - Nuova Italia-Fi-1977
- J.BAUDRILLARD "Simulacri e impostura"Cappelli - Bo- 1980
- E.SPALTRO "Pluralità" - Patron-Bo-1981
- G.CONTESSA "Skills per il terzo millennio" in Impresa e società n. 6
marzo '87 -Cedis -Roma
- G.CONTESSA "La formazione,il formatore e il formando" in Impresa e Società
n.10-11 maggio-giugno '87
- AA.VV. "Nuovo Dizionario di Sociologia" ed.Paoline-Cinisello Balsamo- 1987

METODOLOGIA DEL LAB

(M.V.Vittoria Sardella/Arips '87)

Un'esperienza sofisticata e complessa come un Lab richiede una dose particolare di abilità e "cura" sin dalla fase di progettazione. E' necessario, infatti, tenere simultaneamente sotto controllo la dosatura e le combinazioni di un alto numero di variabili. Per citarne qualcuna: le "focalizzazioni" principali, la scelta del contenuto della simulazione, il grado di strutturazione da dare all'esperienza, i tempi, gli spazi, la formazione dei gruppi, la composizione dello staff, il tipo di conduzione.

Come si può intuire facilmente, una situazione sociale, sia pure riprodotta in laboratorio, presenta una miriade di dinamiche (personali, interpersonali, di coppia, di piccolo gruppo, di intergruppo e di comunità) tali da non poter essere esplorate tutte in 4/5 giorni. Per cui è indispensabile, in fase di progettazione, scegliere le 2/3 aree principali che si vogliono approfondire. Tradotto in termini operativi, questo vuol dire - in fase preparatoria - scegliere un tema (ad esempio: la nascita della comunità, le connessioni, le differenze, etc.) e alcune esercitazioni finalizzate all'approfondimento dell'area prescelta. E' - nella fase di conduzione dell'esperienza - che i trainers sottolineano con particolare intensità tutte le vicende inerenti le focalizzazioni prescelte, senza, tuttavia, bloccare altre dinamiche che si potrebbero sviluppare nei gruppi o nella comunità.

Il Lab può rivendicare due paternità, entrambe illustri: una teorica/metodologica, che è il T-group lewiniano; ed una strutturale/analogica, che è il gioco di simulazione. Anche il Lab, come il T-group, è un'esperienza auto-centrata, basata sulla destrutturazione ed il "qui ed ora". In altre parole, tutte le persone che partecipano ad un Lab sono invitate a "vivere" e, simultaneamente, "analizzare" quello che accade (in loro stesse e nei vari gruppi) nel momento in cui accade. E quello che accadrà dipende da tutti i presenti (partecipanti e staff) in egual misura.

Nel Lab, come si accennava in precedenza, si cerca di riprodurre una situazione sociale, con le sue caratteristiche e specificità. Logicamente, la riproduzione non sarà una copia fotostatica di una realtà comunitaria, ma un grande gioco del "come se...". Il termine "gioco" non deve trarre in inganno.

Giocare non significa solo divertirsi o svagarsi, ma anche mettersi alla prova, rischiare, manifestare creatività nei rapporti con l'esterno. Inoltre, i giochi di simulazione sono usati ormai da anni (esattamente dalla seconda guerra mondiale!) per addestrare i piloti di aerei o gli astronauti.

Nel passaggio dall'addestramento alla formazione è necessario apportare qualche modifica alla struttura della simulazione. Un Lab, lo ricordiamo, è soprattutto un'esperienza di formazione e di sensibilizzazione alle dinamiche di gruppo e di comunità; quindi, un'esperienza che ha come obiettivo principale l'apprendimento. Un'apprendimento che, per dare dei frutti, ha assoluta necessità dell'immersione emotiva di chi vuole imparare. Per questi motivi, la simulazione deve essere sufficientemente aderente alla realtà da non essere grottesca e, contemporaneamente, sufficientemente lontana da consentire un'immersione emotiva e la non prevedibilità delle situazioni.

C'è una terza via, che stiamo sperimentando all'ARIPS da 3 anni a questa parte: la simulazione "fantasy". Consiste nel proporre ai partecipanti di simulare, invece di una città piuttosto che un'organizzazione o un quartiere, una situazione fantastica (ad esempio, una stazione di transito per entrare in un altro pianeta, oppure la ricostruzione di una società dopo la distruzione atomica).

Il fantastico pare "catturare" con più intensità. Se il gioco prende in sorgono meno difese ed è più facile che emergano i comportamenti usuali, perché "tanto è un gioco". Nel gioco, però, l'individuo prova delle sensazioni che sono reali, soffre, gioisce, lotta, si misura con le proprie capacità, con i propri successi ed insuccessi. Vive con l'intolleranza, le frustrazioni, la dinamica del potere, della delega, della fiducia, le difficoltà di comunicazione. Sente il peso dell'autorità, della norma e dei condizionamenti culturali e quando si rende conto che il gioco si è trasformato nella sua realtà, nella realtà che sta vivendo in quel determinato momento, è troppo tardi per tirarsi fuori o, meglio, non vuole più tirarsi fuori perché non solo vuol vedere come andrà a finire ma vuole determinarne la fine.

La scelta del tema della simulazione è correlata sia al design generale del Lab, sia ai ruoli, sia al tipo di conduzione. Cerco di spiegarmi con de=

gli esempi. Se si decide di simulare una scuola, il design dovrà prevedere degli orari rigidi e degli spazi assegnati. Nelle scuole "reali", infatti, ci sono le aule già determinate e così i tempi delle singole materie e le riunioni degli insegnanti. Lo stesso discorso vale per ogni rappresentazione di situazioni esistenti, con particolare riferimento a situazioni istituzionali (es. fabbrica, ospedale, carceri, etc.). Al contrario, se si simula un quartiere o, addirittura una "stazione di transito", il design potrà e dovrà essere più elastico e dovrà prevedere degli "spazi vuoti" (cioè, senza vincoli di orario, sede, etc.) che potranno essere riempiti a piacimento dai partecipanti, a seconda delle dinamiche che si stanno sviluppando nel LAB.

Anche i ruoli, nelle realtà istituzionali accennate, sono codificati. Tornando alla scuola, c'è il dirigente (direttore o preside), gli insegnanti, il personale di segreteria, il personale non docente, gli allievi. Così nel Lab si dovranno riproporre ruoli che ricordino quelli dell'organizzazione simulata, prestando particolare attenzione a non cadere nel grottesco. Non avrebbe senso, infatti, né giocare il ruolo (nel modo e nello stile) del dirigente/duce, che cerca di imporre sempre e comunque la propria volontà; né quella dello psicologo scolastico "perfetto", sempre disponibile nei confronti degli insegnanti, od altre ancora troppo estremizzate. Il rischio è quello che la proposta venga banalizzata, perché considerata dai partecipanti eccessivamente irrealistica; con conseguente mancanza di immersione emotiva che porterebbe inevitabilmente, a risultati nulli sul piano dell'apprendimento.

Si potrebbe supporre che i rischi derivanti dal grottesco diventino incontenibili con una proposta "fantasy"; in realtà, nei due Lab a trama fantastica sperimentati all'ARIPS, questo non si è verificato. Probabilmente perché, nel vedere o nel rappresentare un ruolo ascritto si prende come termine di paragone un modello di riferimento reale e, come si sa, tutti i comportamenti che si distaccano troppo dalla norma creano ilarità. Mentre se si accetta di partecipare ad un "gioco fantastico", va da sé che anche i ruoli possano essere immaginari.

Per ciò che riguarda lo staff del Lab, in qualsiasi esperienza (sia simulazione di realtà che fantasy), manterrà comunque il ruolo di responsabile

dell'apprendimento; ma modificherà l'interpretazione del ruolo in modo congruente con gli obiettivi prefissati. La modalità di gestione del ruolo apre il capitolo dello stile e del tipo di conduzione dell'esperienza.

Il Lab, si diceva, è prevalentemente un'esperienza di sensibilizzazione e di apprendimento, a carattere autocentrato. Quindi il trainer adotta le stesse regole del t-group: gioca un ruolo stimolativo/interpretativo, è il garante della struttura e si pone come "schermo-bianco", su cui i partecipanti possono proiettarsi. In sostanza, lavora per favorire nei partecipanti la di consapevolezza di ciò che avviene in loro stessi, nei gruppi e nell'intera comunità; in modo che riescano a fare analogie con la realtà esterna. Lavora, inoltre, perchè i compiti proposti nella simulazione vengano portati a termine, ma soprattutto perchè i partecipanti capiscano quali modalità hanno adottato per eseguire i compiti.

ALCUNI CENNI SUI LAB PROMOSSI O CONDOTTI DALL'ARIPS DALLA SUA FONDAZIONE

1979 - IGEA MARINA (25 partecipanti)//Focalizzazione: IL RUOLO CONSULENTE (4 giorni)*

In questo Lab si sono esplorati in prevalenza i problemi che un consulente incontra nel gestire il suo ruolo in un'organizzazione. I rapporti che ha con la direzione, con gli altri colleghi di staff e con gli utenti. Può un consulente allearsi agli utenti contro la direzione? Cosa avviene quando la direzione, in seguito a questa alleanza, licenzia il consulente? Questa esperienza si è ispirata alle sperimentazioni inglesi e francesi degli anni sessanta sull'analisi istituzionale e a quelle italiane degli anni settanta sui climi organizzativi.

1979 - MASSA (100 partecipanti)//Focalizzazione: CONFLITTO E CAMBIAMENTO (4 giorni)**

Sette gruppi più un gruppo di staff di 14 operatori hanno dato vita a questa esperienza estremamente "drammatica" incentrata sulle dinamiche del conflitto all'interno di un territorio e dei cambiamenti che possono derivarne. Il periodo storico è fortemente connotato: siamo negli anni di piombo, anni di violenza e di "attacco al cuore dello Stato". Ovviamente senza spargimenti di sangue, ma con grossi costi psicologici, in questo LAB si sono ripercorse, in un'impressionante analogia con la realtà, le dinamiche del conflitto inteso come "lotta contro". Un gruppo dei partecipanti si è costituito in maniera autonoma, perseguendo una strategia di provocazione e di separazione.

1980 - LIDO DI CAMAIORE (40 partecipanti)//Focalizzazione: LA DEPRESSIONE (5 giorni)*

Dall'aggregazione, alla lotta armata, al riflusso. Siamo agli inizi degli anni ottanta, si respira un'aria di immobilismo. Dopo gli importanti movimenti ideologici del decennio precedente che hanno dato vita alle grandi riforme sociali (legge 517 - inserimento handicappati nella scuola e legge 180 - deistituzionalizzazione dei pazienti psichiatrici) nei servizi socio/sanitari di base si vive fortemente l'im

potenza. Anche il territorio si presenta in modo indistinto e magmatico e l'unica soluzione che pare possibile è il ritorno al privato. Nel LAB si è cercato di ricostruire, attraverso un "design" fortemente de-strutturato, una situazione indistinta ed indefinita come quella sociale. I partecipanti hanno vissuto profonde esperienze depressive e regressive, che hanno portato ad acute analisi della situazione e del lavoro degli operatori sociali.

1980 - MASSA (35 partecipanti)//Focalizzazione: LA NASCITA DI UN 'ORGANIZZAZIONE (12 giorni)**

In questo LAB, non residenziale, lo staff ha applicato una metodologia auto/etero centrata. Sono stati curati, in simultanea, tre livelli: i contenuti, i processi e le dinamiche di un'organizzazione che "nasce". Il compito che doveva essere eseguito era la progettazione e la realizzazione di un intervento di animazione urbana, che è stato realmente effettuato nella città di Massa. Che cosa succede ad un gruppo di persone che decidono di "mettersi insieme" per dar vita ad un'organizzazione finalizzata ad un compito? Attraverso un "design" fortemente strutturato, sono stati affrontati i problemi del fare, del capire e dell'imparare.

1980 - S.FELICE DEL BENACO (40 partecipanti)//Focalizzazione: IL PROCESSO DECISIONALE **

Il gruppo di partecipanti a questo LAB può essere considerato "family"; infatti erano dirigenti scolastici di ogni ordine e grado appartenenti alla stessa provincia. La simulazione prevedeva la progettazione e la decisione collettiva su un tema scolastico di interesse comune. Superate le resistenze ad imparare, tipiche di ogni ruolo di autorità, i partecipanti hanno esplorato le dinamiche legate alla scelta e alla responsabilità di decidere. Che cosa accade in un gruppo che deve effettuare scelte collettive? Come comportarsi di fronte ad una maggioranza compatta e violenta ed una minoranza ribelle?

1981 - CATTOLICA (25 partecipanti)//Focalizzazione: L'INVIDIA (4 giorni) *

Questo LAB prevedeva un impianto misto: a momenti destrutturati ed autocentrati e a gruppi misti di discussione su problematiche emergenti, erano affiancati "spazi vuoti" (senza indicazione di luogo e compito) che potessero essere usati dai partecipanti a loro piacimento. La composizione estremamente variegata dei partecipanti ha messo in moto un meccanismo assolutamente imprevedibile: l'invidia. La logica dello scambio, che sta alla radice di ogni comunità, è stata sostituita dalla logica dell'invidia. Le relazioni non nascevano o si consolidavano su un piano di confronto e di scambio, non si cercava l'altro per mettere in comune qualcosa ma per carpirgliela - è ovvio - in senso figurato. La competenza, l'età, le capacità personali diventavano motivo d'invidia. Da questo stato di cose sono emersi comportamenti di aggressività distruttiva, di competizione e di emarginazione che si sono "infiltrati" in tutto il LAB, facendo dell'invidia la dinamica principale.

1981 - CAORLE (40 partecipanti)//Focalizzazione: IL RUOLO DELLE ELITES (5 giorni) **

Esperienza estremamente difficile e complessa. Attori principali sono stati 40 partecipanti ad un corso di lunga durata per animatori, divisi in tre gruppi; coadiuvati da 6 membri di staff. Data la provenienza "family" dei partecipanti lo staff ha deciso di proporre un modello estremamente destrutturato e, quindi, fortemente ansiogeno, in modo da favorire l'emergere di dinamiche non codificate in precedenza. Si è verificato, così, che un gruppetto di persone - la elite - ha ricevuto una delega completa di rappresentanza di tutta la comunità ed ha utilizzato questa delega in modo particolarmente accentrativo e totalitario. Questa dinamica ha dato la possibilità di elaborare il problema della divisione in classi e in ceti e i meccanismi di difesa ad essa conseguenti, con particolare riferimento alla negazione delle differenze.

1982 - PORDENONE (35 partecipanti)//Focalizzazione: LA PROGETTAZIONE SUL TERRITORIO (5 giorni)**

La simulazione proposta ed attuata in questo LAB verteva sulla "riproduzione" di una scuola in un determinato territorio. I partecipanti erano dirigenti scolastici provenienti da quattro province lombarde che sono stati impegnati a progettare collegialmente alcune attività scolastiche e a contrattare i progetti con apposite strutture territoriali (ad esempio consultorio, quartiere etc.). Il design è stato semistrutturato, a momenti di riflessione di gruppo si sono alternati momenti dichiaratamente simulativi, con compiti strutturati da portare a termine. In questa pluriappartenenza di ruoli si individua la maggiore novità del LAB. Infatti i membri dello staff hanno giocato sia il ruolo tradizionale di consulente/trainer sia anche, di volta in volta, di psicologo di quartiere, di presidente della biblioteca etc. I partecipanti, da parte loro, si sono trovati a vivere, in situazione protetta, alcuni dei ruoli che ricoprono realmente nella vita professionale, ma anche i ruoli di docenti e di discenti. Sono stati analizzati sia i problemi legati ad una progettazione collettiva, sia le difficoltà di attuazione che incontrano le altre agenzie territoriali.

1982 - TORINO (40 partecipanti)//Focalizzazione: LA DELEGA (2 giorni)**

Avendo a disposizione uno spazio di tempo decisamente limitato, lo staff ha deciso di focalizzare il LAB su un aspetto fondamentale, ma spesso sottovalutato, dei processi decisori collettivi: la delega. Ai 4 gruppi di partecipanti è stato affidato uno stesso problema da risolvere; una volta presa la decisione, ogni gruppo è stato invitato a esprimere un delegato. I 4 delegati si sono quindi riuniti collettivamente sul medesimo problema. Questo esercizio ha dato la possibilità di analizzare, in particolare, quali sono i criteri che fanno affidare una delega, come il delegato interpreta il compito, come reagisce il gruppo il cui delegato non riesce a prevalere.

1982 - CATTOLICA (25 partecipanti)//Focalizzazione:LA NASCITA DELLA COMUNITA'
(5 giorni) **

Una fantasia guidata su base musicale ha dato inizio a questo LAB, in cui si è cercato di fondare una comunità, partendo dalla solitudine individuale, e passando alla formazione delle coppie e poi dei gruppi. Attraverso un design fortemente strutturato all'inizio e via via sempre meno organizzato, sono state vissute ed analizzate le dinamiche dello scambio e delle connessioni, concetti che sono alla base di ogni idea di comunità. Soprattutto in fase iniziale sono state messe in moto due difese: il "fare" e l'accettazione apparente. I partecipanti sostenevano che per fondare una comunità è necessario andare d' accordo e realizzare qualcosa di concreto, una specie "manufatto", partendo dalle proprie competenze professionali. Negavano, cioè, le diversità, il confronto, le risorse personali e, quindi, la messa in comune. In realtà, con il proseguimento del lavoro le diversità sono state valo=rizzate e, quando è stato possibile, integrate, dando vita a degli scambi. Inoltre, si sono gettate le basi per la costruzione di un va=lore simbolico collettivo, di matrice affettiva e personale, invece che razionale e professionale.

1983 - FAGGETTO LARIO (45 partecipanti)//Focalizzazione: LE DIFFERENZE (5 giorni) ***

La focalizzazione di questo LAB è stata scelta perchè i partecipanti erano tutti operatori socio-sanitari e socio-assistenziali e quindi costantemente a contatto con i problemi legati alla diversità. Anche lo staff aveva al suo interno differenze "visibili", nel senso che era composto oltre che da tre psicosociologi, da uno psicodrammatista, da un sociologo, da un pedagogista e da uno statistico. Il presupposto di partenza era che una comunità risulta più vitale se impara a conside=rare e utilizzare le differenze che in essa sono presenti come risor=se e non come elementi da denegare o combattere. Il design prevedeva momenti autocentrati di gruppo e di plenaria, alternati ad incontri ge

stiti dai professionisti sopraelencati; era inoltre presente un "gruppo di ricerca" col compito di fornire in tempo reale dati sullo stato dell'arte LAB, con particolare riferimento al tema delle differenze (ad esempio, personali, professionali, di aspettative, di percezione, etc.). Le dinamiche principali vissute sono state un'iniziale denegazione delle differenze, con conseguente situazione di immobilismo. Lo "scoppio" delle diversità che, proprio come una bomba, hanno fatto esplodere un conflitto aperto, connotato da una logica di sopraffazione ed omologazione. Ed infine la ricerca di un terreno comune di contrattazione di una serie di modalità con cui gestire il conflitto.

1985 - CAMPITELLO MATESE (35 partecipanti)//Focalizzazione: LE CONNESSIONI(4 giorni) ***

Prima simulazione totalmente "fantasy" della storia dell'ARIPS . Tre gruppi (Logos, Ludus e Colossus), provenienti dallo spazio, si ritrovano su un pianeta sconosciuto. Ogni gruppo ha pochi ricordi della vita passata e delle proprie caratteristiche ed ha al suo interno dei membri con alcuni compiti prefissati. L'obiettivo è trovare i modi, i tempi, i linguaggi e le regole per "connettersi" e fondare, quindi, una nuova comunità. Superato il momento di sbigottimento iniziale , dato soprattutto dalla trama fantascientifica, i partecipanti si sono immersi completamente nella simulazione dando vita ad una serie di situazioni creative e interessanti. Sono state esplorate, prevalentemente, le dinamiche che sottostanno alla definizione e alla difesa dei valori e dei codici simbolici. Sono state, inoltre, affrontati i problemi creati dagli stereotipi e dalla rigidità di interpretazione di un ruolo sociale.

Il "successo" di questa sperimentazione ha incentivato lo staff a riproporre un'altra simulazione fantasy, di seguito brevemente descritta.

1986 - SULZANO (40partecipanti)//Focalizzazione: LA COMUNITA' TRANSITORIA (4 giorni) ***

Che cosa rende transitoria una comunità? Che cosa vivono gli utenti o

gli ospiti di una comunità transitoria? Chi decide le regole e quali azioni si possono mettere in atto perchè o diventino consensuali o vengano modificate? Quanto spazio decisionale hanno gli abitanti di una comunità transitoria? Questi sono alcuni degli interrogativi su cui si è lavorato nel corso del LAB, che è stata una delle esperienze più ricche e stimolanti, sia dal punto di vista emotivo che intellettuale, dei 10 anni dell'ARIPS. I partecipanti provenivano da diverse realtà territoriali, ma erano tutti impegnati, a vari livelli e con vari ruoli, nel lavoro sociale; in particolare, più della metà erano operatori di comunità terapeutiche.

Questo l'input iniziale:

I partecipanti sono un gruppo di terrestri, navigatori dello spazio, che desiderano entrare e vivere nel pianeta GAMBLIN. Il LAB è la sede della zona di transito per l'ammissione al pianeta. L'ammissione al Pianeta GAMBLIN è decisa dal gruppo staff in base a quanto avverrà nei 4 giorni di transito.

Durante il lavoro della Comunità Transitoria saranno assegnati:

* i Qual (da conservare)

* i Puoi (da utilizzare)

* i Devi (da eseguire)

Attraverso un impianto pensato, dosato e giocato con destrezza sono state esplorate le seguenti dinamiche:

- la coerenza tra il dichiarato e l'agito
- i ruoli (operatore/utente)
- l'appartenenza
- il rapporto negoziale con l'autorità e con la norma

* LAB promossi dall'ARIPS

** LAB realizzati per conto di organizzazioni esterne

*** LAB misti (inseriti in Corsi ARIPS di lunga durata per organizzazioni esterne, ma anche aperti a partecipanti occasionali)

SUGGERIMENTI PER UNA GEOMETRIA E UNA GEOGRAFIA DELLA PSICHE

Il paradigma spaziale

La nostra vita di tutti i giorni è obbligata a confrontarsi con problemi di SPAZIO. Innanzitutto siamo costantemente chiamati a organizzare il nostro "spazio interno". Dobbiamo cercare di mantenere la nostra unità-identità (forma) articolando, differenziando e armonizzando le diverse parti che la compongono: razionalità ed emozioni; mente e corpo; sogni e bisogni; progetti e paure; maschile e femminile; paterno, filiale e fraterno... Queste "regioni" della psiche, questi "quartieri" della nostra città interna, sono in costante movimento. Il loro equilibrio instabile ci sottopone alla necessità di una azione continua di riordino spaziale.

In secondo luogo dobbiamo ogni giorno fare i conti con lo spazio inter-umano, cioè quello che comprende noi e gli altri. Dobbiamo valutare quanto stare "vicini" e quanto "lontani" da chi incontriamo; se stare "sopra" o "sotto", "dentro" o fuori; se penetrarci, concentrarci o decentrarci rispetto agli altri.

Poi non siamo solo persone, ma anche operatori. E allora dobbiamo fare i conti col rapporto fra privato e pubblico, lavoro e tempo libero, spazio personale e spazio civile e politico.

Anche i gruppi, le organizzazioni e le comunità sono spazi fisici e psicologici: unità differenziate al loro interno, la cui estensione spaziale dipende dal grado di potere e di libertà. La appartenenza e la partecipazione, così come il potere, il conflitto e la negoziazione sono anche il risultato (oltre che la causa) dei processi di gestione dello spazio.

La "competenza" non indica solo la capacità di svolgere un compito ma la giurisdizione istituzionale, cioè lo spazio riservato normativamente ad un organismo.

Anche il cambiamento è un concetto legato allo spazio: si tratta infatti di una "locomozione", uno spostamento da un luogo all'altro e da una ad un'altra forma.

Le discipline scientifiche infine, sono territori riservati di indagine, rappresentati e difesi da "comunità" (cioè entità soprattutto psicologiche) di scienziati. Allo stesso modo delle professioni e dei lavori, che sono spazi operativi circoscritti da corporazioni. Ed anche del linguaggio, territorio circoscritto da un codice.

Ciò che connota uno spazio sono le sue demarcazioni. Il perimetro è il segno dell'individuazione e dell'esistenza, e la sua assenza ci colloca nell'infinito, che è la dimensione del divino o del non Essere. Ma il perimetro è anche il segno del limite, e cioè della

morte. La vita dell'uomo può dunque essere letta come una permanente "dialettica e dinamica dei confini". La dialettica dei confini riguarda la scelta fra l'assenza di essi (onnipotenza infantile e allucinata, crisi di identità, psicosi) e la loro quantità e rigidità (potere generativo o distruttivo, implosione o evoluzione, cambiamento o nevrosi). La dinamica dei confini riguarda il problema delle "difese" e del cambiamento. La cinta muraria consente la identità e la comunità degli abitanti, oltre che difenderli da un minaccioso "esterno". Ma la sua impermeabilità impedisce la comunicazione interno-esterno, la esplorazione del mondo e l'allargamento (evoluzione) del sistema recintato. La cinta muraria può diventare facilmente carceraria. Il Paradiso (giardino recintato) non basta ad Adamo, che lo perde seguendo l'impulso ad esplorare.

Esplorare significa anche piangere (ex-ploro), cioè soffrire per l'abbandono dei confini protettivi e per la minaccia dell'ignoto. Ciononostante l'uomo sposta continuamente i suoi confini, modificandoli ed allargandoli.

La stessa semplice gestione dei confini esistenti, apre questioni come le guardie, i pedaggi, gli ambasciatori, la cartografia, il commercio, il matrimonio esogamico, le guerre, le conquiste, le colonie, lo spionaggio, le minoranze etniche e l'esilio.

Questioni assai note e studiate in senso politico e storico, etnologico o economico, ma piuttosto nuove per la psicologia degli individui e dei gruppi. Usando il paradigma spaziale applicato alla psicologia degli individui e degli aggregati umani, possiamo forse far luce sulla dialettica e la dinamica dei confini, che oggi siamo tutti chiamati a vivere.

Utopia è un'idea che "non ha luogo". D'altra parte, come può lo spazio essere allargato senza il ricorso a qualcosa che non vi è compreso? E per ricorrere a qualcosa che non è nel nostro spazio, dobbiamo far uso della fantasia, dell'immaginazione, della creatività, oltre che della conoscenza dell'ignoto esplorabile. Questo ci fa insieme soffrire e godere, ci fa sperimentare il nostro potere (inteso come possibile e come potenziale) e ci fa cambiare. Cioè ci porta a trovare un luogo per ciò che era utopia. I confini del nostro spazio risultano spostati, perché nel nostro spazio è entrato qualcosa che non ne aveva e che non avevamo.

La delimitazione dello spazio, senza dialettica con l'utopia è invece un circolo inverso di depotenziamento, realismo, riproduzione e "implorazione", cioè subalternità. Anche qui il rapporto con lo spazio sembra decisivo.

Dalla geometria euclidea ai frattali

Non vi è dubbio che tutto il 20° secolo è dominato da un processo di progressiva frantumazione. Dalla letteratura (Joyce) alla fisica (Einstein), tutto il Novecento pare percorso dalla disintegrazione e dalla frammentazione. Pur essendo questo il secolo nel quale ab-

biamo sperimentato la forma più assoluta, astratta ed unitaria di Governo (i totalitarismi), l'onda storicamente più forte è stata quella del soggettivismo, dell'individualismo, dello sradicamento. Le forme geometriche dei secoli precedenti erano quelle euclidee della retta, dei piani e dei solidi. A questi sogni spaziali aurei si ispiravano le forme comunitarie, organizzative, espressive e psicologiche. Alla geometria esterna corrispondeva una geometria interna.

Verso la fine del secolo la frantumazione è diffusa, non più come una maledizione dello spirito e della società, ma come una ipotesi di nuova e più ricca forma spaziale. La geometria che rappresenta questi decenni è quella dei "frattali". Le linee frastagliate di una costa ed i ricami del fiocco di neve (forme fratte, cioè rotte all'infinito), così come la ragnatela, il labirinto, l'arcipelago sono la forma spaziale dell'Evo post-moderno.

Il processo di frammentazione ha attraversato i singoli soggetti, producendo spesso crisi di identità gravissime; i generi sessuali; i rapporti inter-umani; le organizzazioni e le comunità; il lavoro e le professioni; le scienze ed i linguaggi.

La seconda metà del secolo ha esteso a livelli di massa le inquietudini anticipate da una ristretta élite che le ha espresse a cavallo del Novecento. Decenni in cui soggetti, gruppi, organizzazioni hanno dovuto (e devono ancora) fronteggiare i problemi di una epocale ristrutturazione dello spazio e dei confini.

La geometria e la geografia psicologica e sociale del 21° secolo sono in fase di costruzione in questi anni. Tutti sentiamo il peso, l'urgenza e la difficoltà di questo processo.

Soprattutto lo sentono gli educatori e i terapeuti, il cui compito è sempre quello di aiutare le persone ed i gruppi a definire e gestire i confini. Ne sono però coinvolti anche i dirigenti, preposti dalle loro organizzazioni a gestire i confini, fra le parti interne e fra il dentro e il fuori. Allo stesso modo dei negoziatori (ambasciatori, sindacalisti, venditori, politici) che devono collegare frantumi dai confini confusi e instabili. Insomma molte professioni tradizionali sono coinvolte direttamente in problemi di spazio del tutto nuovi.

Ma soprattutto sono coinvolti nel processo coloro che possiamo definire "connettori". I detentori delle decine di nuove professioni nate dalla frantumazione e collocati in spazi interstiziali, dai confini ancora indefiniti ma con l'apparente compito di "connettere": formatori e animatori, pianificatori e valutatori, agenti di sviluppo e di cambiamento, orientatori, esperti di marketing e di pubbliche relazioni, informatici ed operatori dell'informazione. Come cavalieri medievali, si aggirano fra città, Stati, monasteri alla ricerca di uno "spazio" proprio, nella perenne alternativa del diventare banditi o baroni. Intanto portano notizie e valori nuovi. Alcuni si dedicano all'arte ed altri alla scienza e mescolando im

probabili frammenti sembrano ai più maghi, alchimisti e stregoni. Quali frammenti delle scienze possono aiutarci per formulare una nuova geografia e geometria psico-sociale?

FRAMMENTI DI SCIENZE

Per ripensare ai problemi dello spazio in senso psicologico e sociale possiamo cercare di riunire schegge sparse e lasciate come segnali nel corso del secolo. Eccone alcune.

Anzitutto dobbiamo rivedere le teorie di K. Lewin, quella nota come "del campo" per prima, e poi quella delle "barriere" e della "locomozione". Lewin per primo distinse chiaramente fra spazio fisico e spazio "odologico" (cioè immaginario-psicologico), e questa fu l'origine della scoperta delle "dinamiche di gruppo".

Grande importanza hanno poi le riflessioni in campo psicoanalitico sul "setting", che è lo "spazio" terapeutico. Le più recenti delle quali hanno portato R. Langs a distinguere fra "psicoterapie dalla cornice sicura" e "psicoterapie dalla cornice deviante".

Un grande aiuto ci proviene dal lavoro di I. Matte Blanco che ha mescolato la teoria psicoanalitica alla matematica, pervenendo all'ipotesi dell'inconscio "come insieme di infiniti".

Né possiamo dimenticare E. Spaltro per i concetti di "limitazione dell'amabile" e di "progettabilità limitata".

Frammenti indispensabili sono quelli che riguardano le teorie psicologiche di "comunità", intesa nel duplice senso di organismo dinamico e di dispositivo meccanico (J. Maxwell e spunti di F. Fornari). Sui confini e le difese possiamo anche fare tesoro delle elaborazioni di M. Klein, W. Bion, E. Jacques e delle esperienze del Tavistock Institute di Londra. Infine, sui rapporti corpo-spazio, dobbiamo tenere conto del lavoro fatto da M. Argyle e simili.

Fra le scienze "molle" possiamo pescare a piene mani nella Storia specie per l'altra epoca della grande frantumazione che è stato l'Alto Medio Evo (J. Le Goff e la sua scuola). Non possiamo neppure trascurare i contributi etologici di K. Lorenz.

E infine, la nuova geografia proposta da G. Dematteis, intesa come "cartografia del potere" e dove lo spazio è presentato come "...un semplice operatore mentale, un sistema di coordinate".

Le suggestioni che provengono dalle scienze "dure" sono parecchie. La teoria della relatività di A. Einstein, prima fra tutte. Poi la teoria delle "catastrofi" di R. Thom e quella delle "biforcazioni" di I. Prigogine; la "sinergetica" di H. Haken; la matematica dei "frattali" di B. Mandelbrot e quella che l'ha preceduta.

Un altro frammento necessario alla esplorazione dello spazio e dei confini viene dal gioco e dalla fantasia: due facoltà che ci possono aiutare a portare "qui ed ora" l'utopia del nostro spazio,

dandogli spazio. Per questo ci bastano Huizinga e R.Caillois, oltre a J.Verne e I.Asimov.

Sullo spazio molto ci ha dato il teatro,specie negli ultimi 20 anni (Grotowsky e Barba , fra gli altri); ma qualcosa dobbiamo anche a J.Moreno col suo psicodramma.

Infine la letteratura,la fonte forse più ricca,come sempre,di idee sotterranee ed anticipatrici.Una scheggia per tutte:

"-...La scala della cantina è ripida,gli zii mi avevano proibito di scendervi, ma qualcuno aveva detto che c'era un mondo in cantina. Si riferiva,come seppi in seguito, a un baule,ma io capii un mondo. Scesi di nascosto, rotolai per la scala,vietata,caddi.Quando aprii gli occhi , vidi l'Aleph.-

-L'Aleph? - ripetei.

-Sì, il luogo dove si trovano,senza confondersi,tutti i luoghi della terra, visti da tutti gli angoli.-"(J.L.Borges)

Guido Contessa

14° LABORATORIO DI DINAMICHE DI GRUPPO E DI COMUNITÀ: I CONFINI

DATE: 18-19-20-21 Febbraio 1988
(inizio ore 10 del 18-2; conclu
sioni ore 17 del 21-2)

SEDE: Autogestione 2000
V. Battisti, 47-Sulzano (BS)
(Lago d'Iseo)

S T A F F

**G. Contessa, M.V. Sardella, M. Sberna, B. Marchi, S. Balletti, F. Cavallin (ARIPS)

***A. Cecchini (DAEST-Università di Venezia)

****G. Dematteis (Politecnico-Università di Torino)

ISCRIZIONI

LE ISCRIZIONI CHIUDONO INDEROGABILMENTE IL 31 GENNAIO 1988. Si intendono iscritti coloro che invieranno l'intera quota o una caparra di £.300.000 ENTRO il 31-1 alla Segreteria ARIPS. La quota di iscrizione è fissata in £.900.000+Iva per i partecipanti inviati da Enti e organizzazioni; e in £.450.000+Iva per coloro che partecipano a titolo individuale. La quota comprende anche le spese di vitto e alloggio. Sono previste Borse di Studio fino al 30% della quota, assegnate a discrezione dietro motivata richiesta scritta. Infine sono previste riduzioni per gruppi di almeno 5 partecipanti.

SUGGERIMENTI PER UNA GEOMETRIA E UNA GEOGRAFIA DELLA PSICHE

Il LAB è il più importante appuntamento annuale della associazione. In esso convergono le ipotesi di ricerca che i soci elaborano durante l'anno, e che nel LAB cercano una verifica e un approfondimento. Il focus del LAB '88 sarà sui CONFINI.

OBIETTIVO dell'esperienza è quello di offrire ai partecipanti l'opportunità di riflettere sui confini fra le "parti interne" dell'individuo; i confini fra la persona e il suo ruolo professionale; i confini fra le persone e fra i diversi ruoli professionali; i confini fra i piccoli gruppi, fra le organizzazioni e fra le comunità; i confini di queste entità fra loro. Una attenzione speciale sarà anche data ai confini fra le diverse scienze e metodologie.

Il focus sarà esplorato nei suoi aspetti dinamici. Come si strutturano i confini? Come si allarga o si restringe lo "spazio vitale"? I confini sono insieme una difesa e un mezzo di comunicazione: come si possono cambiare e cosa producono nei momenti di "frizione"? Quali sono le regole ed i ruoli di "confine"?

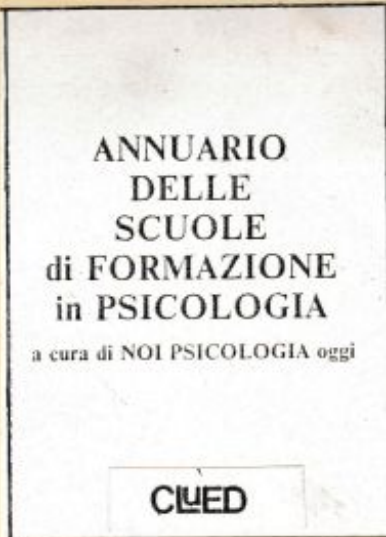
Queste ed altre domande porteranno il LAB a esplorare problemi come il potere ed il conflitto, l'appartenenza e la emarginazione, la strutturazione e la crescita. Per tali motivi il LAB è una esperienza utilissima a quanti operano nei processi di costruzione dei confini (educatori, formatori, insegnanti, animatori); a coloro che operano sui confini (amministratori, dirigenti); ed infine a quanti operano fra i confi-

ni (negoziatori, delegati, operatori sociali, mediatori).

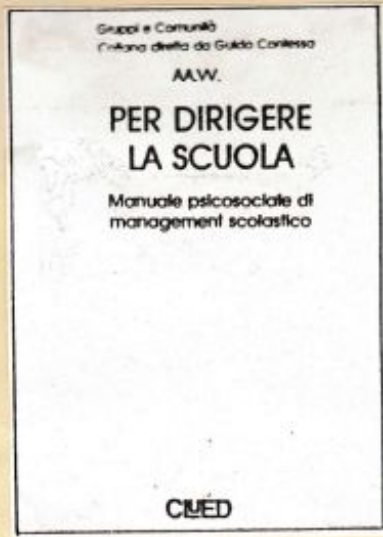
Gli apprendimenti saranno favoriti dalla metodologia messa a punto dall'ARIPS in questi ultimi dieci anni:
* lavoro nei piccoli gruppi e in plenaria
* tecniche autocentrate (dal T-Group allo psicodramma)
* simulazione a sfondo fantastico.

La metodologia richiede nei partecipanti la massima disponibilità al coinvolgimento attivo ed all'immersione personale. Le chiavi di lettura dei fenomeni che si offriranno alla riflessione durante il LAB sono la psicopsicologia ad orientamento lewiniano (psicologia topologica); la geografia; e la architettura: chiavi presenti fra le competenze dello staff.

EDITORIA *



pagg.107 - £10.000, 1986



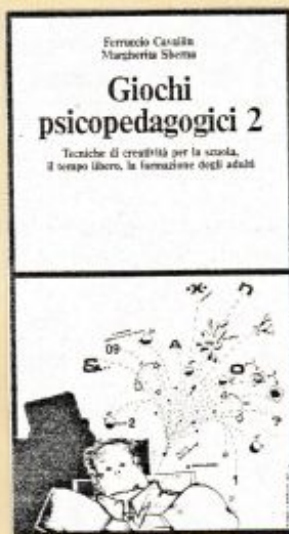
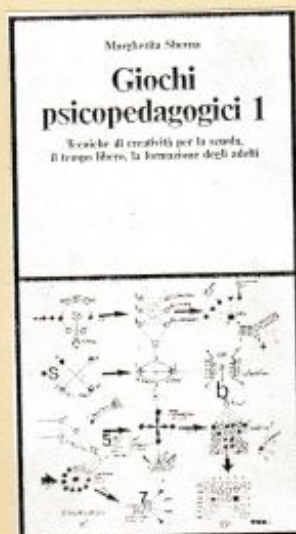
pagg.120 - £8.000, 1985

La collana "GRUPPI E COMUNITA'" si è fatta più ricca e consistente.

Dei libri pubblicati alcuni sono ormai esauriti ("Prevenzione primaria delle tossicodipendenze", "Teoria e tecnica dell'evaluation", "Per una psicologia di comunità"). Gli ultimi 4 in ordine di pubblicazione (quelli in fondo alla pagina) sono acquistabili in libreria. Gli altri sono disponibili anche presso l'Arips e si possono ottenere inviando, oltre al prezzo di copertina, £ 1.000 per spese di spedizione; informiamo che la richiesta di spedizione in contrassegno è possibile, ma i costi sono più elevati (circa £ 5.000). Altri libri sono in preparazione fra quelli segnalati in altre occasioni, ma non è per ora prevedibile il momento in cui saranno disponibili.



pagg.138 - £ 12.000



FORMAZIONE, INTERVENTI, RICERCHE DI PSICOSOCIOLOGIA E PSICOLOGIA DI COMUNITA
V.le Brescia, 6 - 25080 Molinetto di Mazzano (BS) - Tel. 030/2620589 ☉

AVANZAMENTI inizia nel 1987 le sue uscite semestrali. Un numero in giugno e uno in dicembre, di pagine variabili. La pubblicazione sostituisce i precedenti Supplementi Arips, ma mantiene gli stessi intenti. Essa infatti si propone di offrire ai soci ed amici dell'ARIPS gli avanzamenti teorici e pratici che l'associazione consente. Saranno pubblicati lavori teorici, resoconti di esperienze di intervento e rapporti di ricerca sui problemi nei quali sono impegnati sia i soci che gli operatori seniores dell'ARIPS: i problemi delle aggregazioni umane sia private che pubbliche, sia sociali che produttive.
I materiali pubblicati in AVANZAMENTI possono essere usati liberamente per attività formative o editoriali, purché la fonte sia citata.

Questa pubblicazione è riservata essenzialmente ai soci ARIPS, che la ricevono col versamento della quota annua associativa. Coloro che non sono soci possono richiedere i numeri di AVANZAMENTI inviando la somma di L. 10.000 ciascuno (L. 20.000 per prenotare i due numeri annui).

L'ARIPS è un'associazione senza scopi di lucro, che raggruppa operatori sociali e culturali interessati a studiare i problemi delle aggregazioni umane. L'ARIPS promuove iniziative di formazione e ricerche, e mette le sue risorse professionali al servizio di Enti, organizzazioni e gruppi.