

Convegno "A che si gioca?"  
Pistoia 06/04/2024

*Il gioco della e nella terapia gruppoanalitica*

## **Roberta Balzano**

"La psicoterapia si svolge nella sovrapposizione di due aree di gioco, quella del paziente e quella del terapeuta. Se il terapeuta non è in grado di giocare allora non è adatto al lavoro. Se il paziente non è in grado di giocare c'è bisogno di fare qualcosa per metterlo in condizioni di diventarne capace."

— D. W. WINNICOTT

"Il contrario del giuoco non è ciò che è serio, bensì ciò che è reale"

S. FREUD

Le citazioni scelte ci consentono di introdurre alcuni punti di partenza:

1. Il gioco della terapia è (almeno) un gioco a due: il modo di giocare del paziente incontra il modo di giocare del terapeuta; molto spesso lavoriamo con persone che non hanno sviluppato buone capacità di giocare, nel senso ampio del termine. Spesso infatti, la terapia finisce quando il paziente impara a giocare.
2. Il contrario del gioco non è ciò che è serio, ma ciò che è reale: per alcune persone è l'evento reale che motiva la domanda di terapia: un evento luttuoso, una separazione traumatica, una malattia, o anche un evento felice che però modifica l'assetto e l'equilibrio personale e/o familiare. Nel movimento dal pensiero concreto alla possibilità di giocare con il piano simbolico risiede sia il criterio di analizzabilità del paziente sia, al contempo, l'obiettivo della terapia stessa. Tale continua oscillazione tra il fare e il giocare, con vari gradi di libertà al suo interno, permette di tracciare una sorte di "diagramma ludico", nel quale inserire i giochi che si creano in terapia a seconda del loro livello o grado di simbolicità, dall'acting out al gioco simbolico.
3. Chi si trova a un livello concreto ha "fame" di significati: tali significati si costruiscono nella stanza di analisi attraverso la possibilità di giocare con la propria storia, con le proprie emozioni, con i propri pensieri e vissuti: costruendo e decostruendo, montando e smontando trame narrative. Queste ultime passano da una mente all'altra, come il testimone della staffetta, creando continuamente altri giochi e ulteriori altri significati.

Durante la presentazione sono stati mostrati a titolo esemplificativo ( e come suggestioni per “giocare” con la mente dei partecipanti) molti “prodotti” giocati in stanza di terapia dalla scrivente insieme ai propri pazienti (bambini, adolescenti e adulti). Tali prodotti afferiscono a 4 aree:

1. Il disegno infantile
2. Il gioco simbolico
3. L'uso delle immagini/parole
4. Lo psicodramma

Per ciascuna tecnica è stata data una brevissima descrizione e mostrato del materiale clinico (doverosamente modificato per motivi di privacy) per permettere all'uditorio di accostarsi alla stanza di analisi e ai suoi molteplici processi.

Roberta Balzano  
Psicologa-Psicoterapeuta