

Costruttivismi, 7: 81-90, 2020
Copyright © AIPPC
ISSN: 2465-2083
DOI: 10.23826/2020.01.081.090



Il caso di Michael: un videogioco per costruire cambiamenti

*The case of Michael:
A videogame for construing changes*

Eleonora Gori

Centro Studi in Psicoterapia Cognitiva a indirizzo Costruttivista, CESIPc, Firenze

Riassunto. Viene presentato il caso di Michael, un ragazzo di 11 anni, e di un percorso di psicoterapia centrato sull'utilizzo di una narrazione metaforica. La creazione di un videogioco nella stanza della terapia diventa strumento attraverso cui costruire una narrazione ipotetica, in cui il linguaggio del "come se" favorisce un clima di sperimentazione e creazione proposizionale di alternative interpretative.

Parole chiave: costruttivismo, psicoterapia, adolescenti, preadolescenti, metafora, videogiochi, narrazioni

Abstract. The case of Michael, an 11-year-old boy, and a path of psychotherapy centred on the use of a metaphoric narrative, are reported. The creation of a videogame in the therapy room becomes an instrument through which a hypothetical narrative can be construed, and in which the language of "as if" encourages an atmosphere of experimentation and propositional creation of interpretative alternatives.

Keywords: constructivism, psychotherapy, adolescents, pre-adolescents, metaphor, videogames, narratives

L'anticipazione dell'incontro

La prima peculiarità che a mio avviso si riscontra nel lavoro terapeutico con bambini e ragazzi, paragonato a quello con gli adulti, è rintracciabile nelle modalità di primo contatto e di richiesta di primo colloquio.

Ricevo una telefonata dalla mamma di Michael, Cindy, che mi chiama per i suoi figli e decidiamo di vederci per un primo colloquio. Mi parla sia di Michael che del fratello Alex, maggiore di due anni. Non mi racconta particolari difficoltà nella sua relazione con i figli, tuttavia ritiene che siano entrambi piuttosto chiusi e che abbiano qualche difficoltà nel fare amicizia.

La madre mi propone un'immagine della psicoterapia legata all'idea che "parlare di sé faccia bene a tutti", e immagino che questo, rispetto alla possibilità che suo figlio intraprenda un percorso con me, si presti a molteplici letture e ipotesi. Da un lato, credo che possano avere un peso la componente culturale e le sue aspettative riguardo ad un percorso di questo tipo. Cindy mi racconta infatti di come negli USA, paese di origine di entrambi i genitori, sia frequente rivolgersi a *counselor* o psicologi, e di come spesso queste figure facciano parte del normale percorso scolastico dei ragazzi, quasi con un affiancamento agli insegnanti. D'altra parte, ipotizzo che possa anche essere una modalità per lei per continuare a sostenere ai propri occhi un'immagine del figlio come di un ragazzo che non ha problemi, nonostante questa ipotesi stia forse cominciando a sgretolarsi per lei. Il possibile riconoscimento di problemi o difficoltà del figlio potrebbe in qualche modo minacciare il suo ruolo di buona madre, attenta ad offrire tutte le migliori opportunità ai suoi ragazzi, che considera più fortunati degli altri, anche grazie alla ricchezza culturale dell'ambiente in cui crescono.

Cindy mi chiede se io possa vederli entrambi, ma le rispondo che questo per me non è possibile, fissiamo quindi un appuntamento per Alex, tuttavia al colloquio successivo Cindy porterà Michael. Da qui inizierà il mio percorso con lui, non senza che io mi ponga, già prima di incontrarlo, diverse domande. Mi interrogo su cosa l'abbia portata a questa scelta: ho l'impressione che abbia deciso di farmi incontrare il figlio che ai suoi occhi appare meno evidentemente "problematico", forse anche sulla base della nostra conversazione, in cui potrebbe aver sentito in qualche modo legittimata la sua proposta di psicoterapia in "assenza" di problemi. In questo senso avrebbe potuto portare avanti una richiesta di aiuto per Michael senza che questo mettesse in dubbio la sua costruzione del figlio.

L'incontro con Michael

Michael è un ragazzo carino, capelli a spazzola biondi e gli occhi chiari. È vestito con i jeans e un piumino, che quasi mai toglie. Sta seduto guardando spesso il pavimento, con un'espressione un po' triste. Solo qualche volta mi guarda negli occhi, specialmente se parlo io o se ha appena avuto un'idea che ha voglia di raccontarmi. Di solito si dondola sulla poltroncina girevole. Ha 11 anni e frequenta la prima media. Vive con i genitori e con il fratello. Hanno una casa grande, in cui spesso capitano docenti o studenti americani. Michael, nato in Italia, è bilingue. Mentre parliamo l'accento americano si fa notare e qualche volta fatica a trovare le parole. Già nei primi momenti del colloquio, di fronte alla mia domanda sul perché lui immagini di trovarsi lì con me, Michael mi presenta il suo problema, con modalità molto simili a quelle che mi aspetterei da un adulto. Spesso, mi dice, gli viene

Il caso di Michael: un videogioco per costruire cambiamenti

rabbia, che non riesce a gestire. La rabbia arriva soprattutto quando litiga con suo fratello, che lo prende in giro per la dermatite che ha sul viso e sulle braccia, o che “gioca” con le sue guance. In quei momenti Michael si arrabbia, litiga con Alex e i genitori brontolano entrambi, arrabbiandosi molto. Mi racconta degli sforzi che fa per cercare di non arrabbiarsi, di comportarsi bene, in modo che i suoi genitori non lo sgridino, ma questo non gli riesce quasi mai.

Mi racconta anche di come a scuola non si trovi bene, con i compagni che gli fanno dispetti, lo offendono o non lo considerano. Anche nello sport, racconta come, nonostante sappia di non essere bravo, le critiche continue del maestro lo facciano stare male.

Michael, dai suoi racconti, sembra molto impegnato a sfuggire allo sguardo critico dei genitori, cercando di esprimere sé stesso il meno possibile. Vive con noia o scarso interesse gran parte delle sue attività, dalla scuola, allo sport, alle rare uscite con gli amici, al tempo passato in famiglia. L’“essere visto”, riconosciuto dagli altri, sembra agli occhi di Michael molto minaccioso. I momenti in cui si sente notato dai genitori sono quasi sempre situazioni in cui si sente criticato e che legge come una disapprovazione globale nei suoi confronti.

Ho l’impressione che Michael costruisca i nostri colloqui come uno spazio che può prendersi per sé. Immagino che abbia fatto sua l’idea proposta dalla madre di uno spazio dove poter elaborare e conoscere meglio se stessi. Non credo che abbia aspettative precise riguardo a ciò che faremo insieme, e non mi sembra che cerchi in me qualcuno che possa aiutarlo a risolvere i suoi problemi. Il chiedere aiuto, o la possibilità che l’altro sia interessato o sia in grado di fare qualcosa per lui, mi sembra non essere contemplata.

Durante questi nostri primi colloqui, in alcuni momenti, mi appare particolarmente difficile portare avanti una conversazione rispetto alle sue esperienze: sembra far fatica a rispondere, si esprime a monosillabi o fissa il pavimento con lunghi silenzi.

A fianco a questo tipo di narrazione, scopro invece l’enorme interesse che per Michael rivestono il mondo dei videogiochi, dei fumetti e dei supereroi. Su questi temi, i suoi racconti si fanno ricchi ed elaborati e il suo sguardo si accende.

Un videogioco come strumento di esplorazione ed elaborazione

Dopo alcuni colloqui, decido quindi di proporgli di provare a costruire insieme un videogioco che rappresenti la sua vita. Michael accetta velocemente la proposta e comincia ad immaginare ad alta voce. Decide subito il nome del videogioco: “Le Regole”.

Il gioco ha un’ambientazione horror, in una casa abbandonata, ambientazione che poi varierà a seconda dei livelli, mantenendo sempre più o meno la stessa atmosfera. Michael mi spiega come funziona: l’obiettivo è quello di provare a “non essere sgridato dalla tua mamma”. Ogni volta che verrai sgridato perderai una vita. L’unica possibilità che hai per salvarti dalla mamma è correre. Quindi inserisce dei personaggi. Una ragazzina morta, alleata della mamma, da cui si deve fuggire, e una bambina, ancora viva, di cui la mamma ignora l’esistenza, che cerca di aiutare il giocatore. Una cosa è certa, la mamma cercherà di ucciderti. Ci sono quindi delle regole da non infrangere: non correre, non guardare gli indizi e non parlare con nessuno. Tuttavia, l’unico modo che si ha per salvarsi è quello di correre, cercare indizi e parlare con l’aiutante. Ho l’impressione che per Michael la possibilità di non infrangere le regole risulti pressoché nulla, mentre tenta di sopravvivere ad una sorta di caccia senza fine dentro e fuori il videogioco.

Michael sembra costruire i genitori come figure disponibili a soddisfare il suo desiderio di essere amato solo a condizione che lui riesca a soddisfare le loro aspettative. Nei tentativi che lui fa di soddisfare quelle che sente essere le loro richieste, cerca di escludere dal campo relazionale tutti quegli aspetti di sé che potrebbero minacciare la possibilità di essere riconosciuto. Tuttavia, anche tali tentativi sembrano essere incorsi in invalidazioni che hanno portato Michael a sperimentare una sensazione di allontanamento dal ruolo che tenta di portare avanti nelle relazioni.

Nonostante la giovane età, difficilmente Michael sembra fare affidamento sul poter ricevere aiuto, i genitori gli appaiono sempre troppo impegnati in altro per potersi dedicare a lui.

Michael sembra comprendere poco gli altri. Si muove nelle relazioni come se le persone fossero macchine che emettono comportamenti, e utilizza la previsione e il controllo di questi per comprendere le situazioni, piuttosto che considerare l'altro a pieno diritto una persona che sta anch'essa tentando di esperire il proprio mondo. Ipotizzo un disturbo in termini non-validazionali: il blocco dell'esperienza potrebbe essere legato al suo tentativo di non portare a verifica la propria amabilità, elemento particolarmente centrale ed importante per la sua comprensione di sé e del mondo. È preferibile per lui in questo momento evitare quelle esperienze che potrebbero portarlo a ricevere sia validazioni che invalidazioni rispetto all'essere degno di amore da parte dei genitori, del fratello, degli amici e degli altri in genere. Questo potrebbe portare Michael a non fare esperienza, intesa come un processo ciclico che parte dalle anticipazioni e attraverso l'investimento, l'incontro e la validazione/invalidazione può portare ad una revisione costruttiva delle proprie ipotesi sul mondo. In questo senso ipotizzo che Michael si fermi in una fase iniziale di circospezione, in cui tenti di comprendere i movimenti degli altri e di capire, sulla base di questi, come potersi muovere, rimanendo in una sorta di blocco dell'azione, che gli permette di stare il più possibile nascosto. Provare a esprimere sé e i suoi desideri, deludendo le aspettative dei genitori e facendoli arrabbiare, potrebbe portare alla perdita di quelle relazioni; al tempo stesso, accondiscendere alle aspettative costringendo ulteriormente sul sé, lo porta a sentirsi sempre più triste, solo e annoiato.

Giochiamo insieme, ci alterniamo tra giocatore e conduttore della storia.

Cominciamo ad inserire nuovi elementi, e modifichiamo i vecchi durante il procedere della nostra narrazione. Il videogioco diventa un mezzo per costruire insieme una narrazione ipotetica, in cui il linguaggio del "come se" favorisce un clima di sperimentazione e creazione proposizionale di alternative interpretative. Stare su un piano metaforico, ci permette una maggiore libertà di movimento, possiamo accettare e rifiutare le proposte l'uno dell'altra, senza implicazioni minacciose per la nostra relazione, come se non stessimo parlando di noi.

Propongo di aggiungere allo scenario uno spazio sicuro, un armadio all'interno di una stanza, in cui non si può essere visti. Aggiungo anche un nuovo incontro, con una bambina che propone al giocatore di muoversi insieme. Michael raccoglie le proposte e le inserisce nella storia. Così l'armadio diventa una camera e la bambina diventa un'aiutante esperta, su cui fare affidamento.

Michael descrive la scena: la camera è protetta, la mamma guarda dentro, lui va in panico, ma poi capisce che lei lì dentro non può entrare. La ragazzina gli spiega che quello è un posto invisibile e gli propone di fermarsi un po' lì con lei. Michael rimane e continua il racconto, la bambina prepara una merenda per lui. Quando la bambina fa rumore la mamma li sente e prova a guardare dentro e ad entrare ma non ci riesce, venendo respinta dal campo magnetico. Definiamo che il campo magnetico è stato costruito dalla bambina, che però non

Il caso di Michael: un videogioco per costruire cambiamenti

si ricorda come ha fatto e quindi non sa costruirne altri. Michael allora decide di uscire dalla stanza per raccogliere degli indizi e grazie a questi riesce a costruire un nuovo campo magnetico in cui intrappola la mamma e i suoi aiutanti. Questo permette di passare al livello successivo, tuttavia la mamma riuscirà comunque a liberarsi, Michael mi spiega che altrimenti non si potrebbero giocare i livelli successivi.

Scelgo di proporre l'inserimento di alcuni nuovi elementi nello scenario creato da Michael sulla base di alcune ipotesi. Immagino che spesso lui legga la possibilità di far spazio all'altro come principalmente legata al costringere su aspetti di sé e immagino utile poter costruire insieme un'esperienza in cui il fare insieme e il poter contare anche sull'aiuto dell'altro, possano permettere ai suoi occhi di rendere più piacevole o più facile il portare avanti un'attività per lui ricca di significato. In merito ai contenuti, cerco di fornire rassicurazione e sostegno, offrendo l'appoggio di una persona e di un posto sicuro in cui potersi fermare quando la stanchezza richiede una sosta.

Mi chiedo cosa ci sia per Michael in quei momenti in cui non si è visti, e se ci sia qualcosa da non mostrare agli altri, ma ho l'impressione che si tratti piuttosto di un'area per lui poco costruita.

Tento attraverso l'utilizzo di questo tipo di narrazione la comprensione del sistema di costrutti del mio giovane paziente, basandomi sull'idea che la comprensione dell'altro sulla base del suo stesso conoscersi sia la chiave per l'accettazione, compito centrale del terapeuta. Vedo in queste conversazioni una collaborazione narrativa. Ci troviamo ad un livello paritetico in cui è possibile per entrambi introdurre alternative, interpretazioni, tematiche, revisioni ecc.

Sento la relazione terapeutica come parte integrante della narrazione stessa e della revisione di questa.

Così il racconto pian piano si trasforma. È evidente che non si tratta della costruzione di un gioco statico, non stiamo preparando il libretto di istruzioni di qualcosa che possa ad un certo punto apparire pronto, giocabile. Non arriveremo mai ad una definizione finale dello schema o della modalità di gioco, la narrazione è in continua evoluzione e le modifiche si estendono anche ricorsivamente a ciò che è già stato giocato.

Continuiamo a giocare, costruiamo un secondo livello, e poi un terzo, un quarto, un quinto. L'ambientazione horror rimane, gli scenari si alternano, un ospedale abbandonato, una scuola dismessa, un grattacielo e una vecchia fabbrica. I personaggi inizialmente restano gli stessi, poi cominciano a cambiare, pur conservando ruoli simili. Così la mamma viene sostituita da un'insegnante, poi da un capo ufficio ed infine dal proprietario di una fabbrica. Anche gli altri personaggi si trasformano e con essi la narrazione delle relazioni che si costruiscono tra loro.

Piano piano questo racconto di regole, fughe e inseguimenti sembra diventare vecchio, meno pregnante di significato e il videogioco sembra lentamente esaurirsi.

Supereroi: un mondo in cui le ipotesi sono possibili

Questa metafora lascia lentamente il posto nei nostri colloqui ai racconti sui supereroi. Michael si è spesso presentato nel mio studio tenendo tra le mani qualche pupazzetto dei suoi personaggi preferiti ed io ho cominciato a chiedergli cosa rappresentassero. Ben presto ha deciso di cominciare a portare con sé, libri, fumetti, carte e altri oggetti relativi a questo mondo fantascientifico a cui è molto appassionato.

Non abbiamo esplicitato reciprocamente la nostra intenzione di far entrare questo nuovo tema nei nostri colloqui né concordato a parole il senso che potesse avere il portare materiali nella stanza della terapia. Mi chiedo spesso, specialmente con i ragazzi, se sia necessario un certo livello di consapevolezza di quello che accade nel nostro spazio, o se possa essere ugualmente perturbante da un punto di vista terapeutico anche ciò che rimane implicito, agito piuttosto che detto. Leggo questa nuova modalità introdotta nei nostri incontri come la possibilità che Michael senta nella nostra relazione di potersi muovere con una certa dose di libertà, seguendo i propri interessi e la possibilità di dividerli con me, piuttosto che seguire il principio di giusto/sbagliato. D'altro canto, mi trovo anch'io a seguire il suo movimento, in questa danza in cui tento di tenere le fila ad un livello maggiormente sovraordinato, ma che comporta anche per me una buona parte di ansia, intesa in termini kellyiani come la consapevolezza di non disporre degli "assi cartesiani" su cui collocare gli eventi.

I suoi racconti su questi temi sono molto ricchi, Michael ama informarsi e "scoprire tutto" di questi personaggi. Mi racconta che il suo supereroe preferito è Flash, perché può correre superveloce. È evidente che ne parlerebbe per ore e ore, traspare entusiasmo e passione, la sua espressione è concentrata e divertita, rari sono i momenti di silenzio e il suo sguardo è quasi sempre diretto al mio. Considero questa un'area in cui può permettersi un'elaborazione attiva. D'altra parte, inizialmente, nei momenti in cui, anche per pochi attimi, provo a spostare l'attenzione su un'elaborazione più legata a sé e alle persone con cui ha condiviso esperienze di fiere o altro sul tema, Michael sembra di nuovo chiudersi a riccio, le sue risposte si fanno di nuovo brevi, l'elaborazione spontanea è assente, il suo sguardo è di nuovo fisso al pavimento e il suo viso appare malinconico.

Portiamo avanti la terapia e continuo a chiedermi che senso possa avere per lui raccontarmi tutto questo e che tipo di esperienza stia facendo. Le nostre conversazioni sono "terapeuticamente orientate"? Mi chiedo. Stiamo evitando di parlare delle sue relazioni? Come legge il mio interesse verso questo mondo fantastico?

Già, perché sembra che il mondo fantastico rappresenti in questo momento per lui l'unica alternativa al momento percorribile rispetto al mondo "reale".

Il mondo "reale" e nuove narrazioni

Ma cosa distingue il "reale" dall'"immaginario"? Possiamo dare una lettura trasversale alle due narrazioni considerando tutti i racconti di Michael come specchio delle sue costruzioni personali, al di là del tema contenuto nei racconti?

Pian piano Michael sposta il tema dei colloqui prevalentemente sugli amici. Mi chiedo a cosa sia dovuto questo cambiamento e che senso possa avere per lui. Ho in qualche modo passato l'idea che sia preferibile parlare di relazioni "vere" piuttosto che del mondo "fantastico"?

È possibile. Noto tuttavia che i suoi racconti rispetto agli amici si sono ora arricchiti di alcuni nuovi elementi e questa nuova scelta conversazionale mi appare legata ad un maggiore investimento da parte sua in queste relazioni.

Se consideriamo la terapia come un'elaborazione conversazionale, apprezzo molto la proposta di considerare il terapeuta come un artista del processo dialogico, in cui la competenza consiste nel creare uno spazio per favorire la conversazione dialogica. Cerco di pormi dunque come un osservatore partecipante e un facilitatore partecipante.

Il caso di Michael: un videogioco per costruire cambiamenti

Parlare degli altri ci permette di fare insieme nuovi tentativi di comprensione, che forse permettono a Michael di ridurre la sensazione di “non conoscere” le persone.

Mi racconta, ad esempio, che andrà in gita con la scuola, per la prima volta con la nuova classe, e che l'idea non lo entusiasma affatto. Si spiega in termini di “una perdita di tempo” rispetto alle tante cose che ha da fare, come ad esempio studiare. Tuttavia, poi il suo racconto si arricchisce, mi spiega che in gita andranno con un'altra classe in cui c'è Cristina, la sua ex fidanzata della scuola elementare e anche un ragazzo con cui lei è fidanzata adesso. La cosa lo imbarazza, non ha voglia di incontrarla. Michael anticipa anche che passerà gran parte della giornata da solo, non sente di avere amici in classe. Mi racconta anche di una ragazza che gli piace, una compagna di classe, Marta. Cristina e Marta sembrano avere ai suoi occhi caratteristiche simili: sono gentili, scherzose, intelligenti. Per lui l'intelligenza è molto legata al buon andamento scolastico, mi racconta di come alla scuola elementare Cristina fosse “tra le più intelligenti”, era quella che sapeva tutto, mentre lui era “il più stupido”. Quando si erano fidanzati, lei gli aveva scritto un bigliettino in cui gli diceva che le piaceva e questo lo aveva piuttosto sorpreso perché a lui “i bigliettini non arrivano mai”. Mi racconta che Marta invece è più “stupidina”, le piace molto scherzare, è buffa. Lei lo cerca molto, lui fa le facce, la fa ridere. Nonostante questo, non è sicuro di piacerle, o meglio, sa di piacerle, ma ipotizza che un altro compagno le possa piacere più di lui, del resto lui “non è quel tipo di persona con cui vorresti stare insieme”. In tutte le relazioni che racconta, fa molta fatica a sentire il legame con l'altro, a sentirsi amato e desiderato.

L'essere “buffo/stupidino/divertente” mi appare un costrutto che Michael connota positivamente. Mi appare come ortogonale al costrutto intelligente/stupido che spesso applica a sé e ai compagni di classe, e che in qualche modo ritorna anche nei racconti sui genitori. Mi racconta anche di Matteo, un compagno di classe, che è “il più buffo di tutti”, il suo carattere gli piace molto, tutti in classe sono suoi amici.

I racconti di Michael proseguono nei colloqui, dalla quotidianità alle sue riflessioni, dai litigi ai bei momenti. Mi racconta di aver costruito insieme a Federico, il suo migliore amico, un nuovo “rifugio” nel bosco dietro casa sua. Il suo racconto è carico di entusiasmo, in maniera molto simile a quando mi raccontava il mondo dei supereroi. Si sofferma molto sui dettagli dei materiali della costruzione, sulle modifiche che ha fatto, i particolari inseriti e su alcune nuove idee che gli vengono mentre me ne parla. Qui con Federico gioca a cacciare, con armi costruite con i rami che trovano. Suo padre li ha un po' aiutati nella costruzione e mentre pensa ad alcune modifiche, mi dice che probabilmente gli chiederà aiuto per alcuni materiali quel pomeriggio stesso rientrando a casa. Li ha portato anche alcuni altri amici, come Chiara ed Elisa. Parlare delle sue amicizie ci permette di tentare di descrivere insieme il modo in cui lui costruisce gli altri.

Litigi con alcune amiche comuni hanno favorito secondo Michael un avvicinamento con il fratello. Non vanno sempre d'accordo e a volte si fanno “la guerra”, ma stanno insieme meglio di prima. Proviamo a costruire qualche somiglianza e differenza tra lui e suo fratello, partendo ad esempio dalle scelte sportive. I litigi, anche se spesso presenti, sembrano non avere più l'implicazione di causare l'arrabbiatura dei genitori con quell'effetto a catena che descriveva nel primo colloquio.

Mi chiedo come si è passati dalla metafora del videogioco e dal racconto sui supereroi ad una narrazione incentrata sulle relazioni e le esperienze quotidiane.

Continuiamo il nostro stile conversazionale, di ipotesi costruite a quattro mani, abbiamo entrambi ancora la possibilità di introdurre alternative, interpretazioni, tematiche e revisioni. Quello che è cambiato è “solo” il tema dei nostri dialoghi. Ho l'impressione che questo sia

possibile adesso, rispetto al mondo relazione di Michael, grazie al tipo di relazione che abbiamo creato e grazie a quell'“allenamento” che ha reso ad oggi per noi così naturale poter conversare utilizzando queste modalità, lontane dal timore del giudizio, dal timore di urtare l'altro e dall'affermazione di certezze non rivedibili. Quello che trovo di profondamente diverso in questi nuovi temi è la possibilità di implicazioni diverse della narrazione. L'esplorazione e la co-costruzione di significati e costrutti che abbiano come campo di pertinenza le relazioni, può favorire in Michael la possibilità di rileggere il proprio vissuto e di approcciarsi in maniera nuova alle esperienze con gli altri. Come se questo cambiamento del suo sguardo sul mondo potesse più facilmente concretizzarsi in un cambiamento anche per lui riconoscibile.

Ho l'impressione che stia cambiando il modo di Michael di fare esperienza. Dopo una fase di circospezione in cui osserva e crea ipotesi, può ora concedersi l'investimento nelle relazioni e l'incontro con l'altro, da cui potranno scaturire conferme e disconferme, che porteranno ad una revisione costruttiva di quelle ipotesi iniziali.

Il nuovo ruolo a cui mi sento chiamata è quello di accompagnatrice di queste esperienze, ascolto i racconti di Michael, mi interrogo con lui sul senso di ciò che vive, mi incuriosisco alle sue sperimentazioni nelle relazioni con gli altri.

Arriva l'estate e Michael partecipa per una settimana a dei campi estivi in un maneggio in una località in cui era già stato l'estate precedente con la famiglia. Mi racconta di quel momento in famiglia come piacevole, in cui tutti insieme si dedicavano alle stesse attività. A lui i cavalli piacciono molto. Rispetto al campo estivo, la cosa più divertente, mi racconta, è stata il parlare con gli amici, mentre quello che ha reso il soggiorno meno divertente è stata la gran quantità di corsi e attività che avevano durante tutto il giorno. Queste nuove relazioni ci hanno dato occasione di provare a descrivere persone nuove. Spesso distingue le persone in base a chi comanda e chi ubbidisce, “i seguitori”, li chiama.

Considera “seguitore” qualcuno che subisce la volontà dell'altro, situazione in cui non sente di stare bene. D'altra parte, anche imporre la propria volontà all'altro non è desiderabile per lui. Trovo che questo costrutto, espresso adesso in questa forma verbale, fosse alla base del videogioco “le regole” che aveva inventato. Ho l'impressione che l'unica possibilità per uscire da questa dicotomia così rigida, fosse stata trovata da Michael nella possibilità di fuggire.

Al rientro dalle vacanze, mi racconta la sua esperienza in Croazia. Mi parla di John, un ragazzo inglese con cui ha fatto amicizia. Questo ci dà occasione di provare a ragionare insieme sulla comprensione che Michael ha di John e di come lui stesso e suo fratello si rapportino agli amici. Mi racconta di essere stato lui a cominciare a parlare con John, si descrive oggi come un ragazzo a cui piace conoscere ragazzi nuovi e a cui non piace “lasciarli subito”, ha piacere di passare del tempo con loro. La descrizione di John parte con una costruzione piuttosto strutturata, mi racconta che viene da Londra, anzi dal Galles, e che ha il tipico “carattere di un tizio di Londra”, che ti offre il tè in ogni occasione. Michael mi racconta anche di quello che hanno fatto insieme. Mi racconta di come per il fratello sia molto difficile avere degli amici, e di come in alcuni periodi non avesse neanche un amico. Mi parla di come Alex pianga spesso, di come probabilmente soffra per il fatto di non avere amici e di come al tempo stesso sembri però essere lui ad allontanarli, dicendo loro che li odia.

Rispetto ai genitori mi racconta di come in vacanza si sia divertito a fare tuffi con loro e con Alex. Solo lui si è lanciato dai punti più alti, mentre gli altri erano spaventati dall'altezza. I suoi racconti rispetto alla relazione con la madre, mi sembra comincino ad includere altri

aspetti oltre a quello del rispetto delle regole, e Michael può permettersi di farle alcune richieste, aspettandosi che queste possano essere accolte.

Leggo nei racconti di Michael nei nostri ultimi colloqui un movimento diverso rispetto a prima nella sua rete di relazioni. Potendosi permettere un maggiore investimento nella relazione con l'altro, ha occasioni di incontro, in cui alcune delle sue ipotesi e aspettative vengono confermate, mentre altre vengono invalidate. Questo gli permette di tentare di rivedere quelle ipotesi sul mondo da cui era partito e di tentare la costruzione di nuovi significati. Mi colpisce il cambiamento nella sua narrazione: eventi successi nel passato hanno oggi ai suoi occhi significati differenti e lo stile con cui li racconta sembra sottolineare questo aspetto. Le persone rimangono ad oggi per lui qualcosa di difficilmente comprensibile. I "ragazzi di oggi" sono "pazzi" ai suoi occhi, ma ho l'impressione che l'implicazione di questo sia cambiata per lui, non portandolo più necessariamente a scegliere la solitudine ma offrendogli la possibilità di incuriosirsi al mondo degli altri. Il mio ruolo diventa sempre più quello di spettatrice e Michael mi pare sempre più in grado di proseguire da solo il proprio racconto.

Riferimenti bibliografici

- Butler, R. J., Green, D. (2007). *The child within. Taking the young person's perspective by applying personal construct psychology* (2nd ed.). London: Wiley.
- Chiari, G. (2016). La psicoterapia costruttivista ermeneutica: un'elaborazione in chiave narrativa delle idee di George A. Kelly. *Costruttivismi*, 3, 14-39. doi: 10.23826/2016.01.014.039
- Chiari, G. (2016). *Il costruttivismo in psicologia e in psicoterapia. Il caleidoscopio della conoscenza*. Milano: Raffaello Cortina.
- Chiari, G., Nuzzo, M. L. (a cura di). (1998). *Con gli occhi dell'altro. Il ruolo della comprensione empatica in psicologia e in psicoterapia costruttivista*. Padova: Unipress.
- Epting, F. R. (1990). *Psicoterapia dei costrutti personali. Introduzione alla teoria e metodica operativa della tecnica terapeutica*. Firenze: Psycho di G. Martinelli. (tit. or. *Personal construct counselling and psychotherapy*. New York: Wiley, 1984)
- Kelly, G. A. (2017). Una breve introduzione alla teoria dei costrutti personali. *Costruttivismi*, 4, 26-49. DOI: 10.23826/2017.01.026.049
- Procter, H. G. (2005). Techniques of personal construct family therapy. In D. A. Winter & L. L. Viney (Eds.) *Personal construct psychotherapy: Advances in theory, practice and research*. London: Whurr.
- Walker, B. M. (2002). Nonvalidation vs. (In)validation: Implications for theory and practice. In J. D. Raskin & S. K. Bridges (Eds.), *Studies in meaning: Exploring constructivist psychology* (pp. 49-61). New York: Pace University Press.

E. Gori

L'Autrice

Eleonora Gori, psicologa e psicoterapeuta ad indirizzo costruttivista ermeneutico, lavora come libera professionista con bambini, ragazzi e adulti, prevalentemente nella provincia di Arezzo e on line.

E-mail: eleonoragori.psicologa@gmail.com



Citazione (APA)

Gori, E. (2019). Il caso di Michael: un videogioco per costruire cambiamenti. *Costruttivismi*, 7, 81-90.
doi: 10.23826/2020.01.081.090