

# *Game of Lives! e l'universalità delle immagini: la ricerca del Sé, in adolescenza, attraverso il gioco simbolico*

**Valerio Colangeli\***

*Ricevuto il 2 aprile 2026  
Accolto il 21 maggio 2026*

## **Riassunto**

Il lavoro con le immagini, è sempre stata una specificità del metodo junghiano. Le immagini, d'altronde, attraverso cui si esprime l'Inconscio, gettano le loro radici non solo nell'individuale, ma anche nel collettivo, nell'universalità delle strutture mitiche e archetipiche. La cultura di ogni paese, d'altronde, è il prodotto di uno scambio creativo di linguaggi, simboli e immagini, sollecitato dalle storie e dagli incontri tra individui e gruppi, nel corso dei secoli.

Nel lavoro con gli adolescenti, utenti di un servizio psichiatrico territoriale semi-residenziale, attraverso il gioco simbolico e la scrittura creativa, creando un ponte tra realtà e fantasia, è possibile venire a contatto, gradualmente, non solo con il mondo interno, individuale dei ragazzi, ma anche con le culture di cui questi si fanno portatori. Il setting laboratoriale, gruppale, diventa, quindi, un contenitore di

\* Psicologo clinico e psicoterapeuta iscritto all'Ordine degli Psicologi del Lazio, psicologo analista, membro ordinario AIPA-IAAP, membro del Comitato Direttivo AIPA; membro dello spazio di consultazione psicanalitica (sezione di Roma), socio dell'associazione DUN Onlus. Ha collaborato per circa dieci anni con la cooperativa Aelle il Punto come operatore in alcuni servizi psichiatrici residenziali e semiresidenziali di Roma con pazienti adulti ed adolescenti. Svolge la libera professione come psicologo analista in Roma con adulti, adolescenti, coppie e genitori. Autore di testi scientifici e relatore a convegni nazionali e internazionali. I principali ambiti di studio e ricerca sono: l'atteggiamento analitico nel lavoro nelle Istituzioni, Etnopsicologia analitica e Gioco simbolico e immaginazione attiva in adolescenza e età adulta.

Via Donatello 75, 00196 Roma. E-mail: [valerio.colangeli@gmail.com](mailto:valerio.colangeli@gmail.com)

*Studi Junghiani (ISSNe 1971-8411), vol. 34, n. 1, 2026*  
DOI: 10.3280/jun63-2026oa22847

“esperienze condivise e individuative della realtà della psiche” (Berruti, 2018) nonché di una vera e propria cultura emergente, di cui ognuno è autore e testimone al tempo stesso. Perché il gioco simbolico, per il bambino ma anche per l’adulto, è sempre un gioco narrativo, sociale e culturale; ci racconta qualcosa di sé e dell’esperienza che questi fa del mondo esterno (Crocì, 1998).

In questo scritto, sarà approfondito e spiegato il funzionamento del laboratorio “*Game of Lives*, tra la scrittura creativa e il gioco di ruolo”, raccontando le storie di due ragazze, con un passato di episodi di violenza, abusi ed emarginazione sociale, dando voce, soprattutto, ai personaggi che queste hanno creato: il loro percorso di ricerca, crescita e trasformazione, attraverso le avventure condivise, le scelte intraprese, il gioco (nella sua sacralità e universalità), co-costruendo una nuova cultura, basata sull’accettazione, la conoscenza reciproca, l’integrazione, la comprensione e il rispetto dell’altro nella sua unicità di essere umano appartenente all’Universale, grazie all’utilizzo di immagini e strutture narrative archetipiche.

**Parole chiave:** *psicologia analitica, setting interno, gioco di ruolo, scrittura creativa, mito, archetipi, adolescenza, Viaggio dell'Eroe.*

**Abstract.** *Game of Lives! and the universality of images: the search for the self during adolescence through symbolic play*

Working with images has always been a distinctive feature of the Jungian method. The images through which the unconscious expresses itself are rooted not only in the individual psyche but also in the collective dimension, in the universality of mythical and archetypal structures. Likewise, the culture of every society is the product of a creative exchange of languages, symbols, and images, shaped over the centuries through the stories and encounters of individuals and communities.

In therapeutic work with adolescents attending a semi-residential community mental health service, symbolic play and creative writing provide a bridge between reality and imagination, making it possible to gradually engage not only with the young people’s individual inner worlds but also with the cultures they embody and carry within them. The group workshop setting thus becomes a container for “shared and individuative experiences of the reality of the psyche” (Berruti, 2018), as well as the birthplace of an emerging culture in which each participant is simultaneously author and witness. Symbolic play, for children as well as for adults, is always narrative, social, and cultural; it tells us something about the individual and about their experience of the external world (Crocì, 1998).

This paper describes and examines the workshop “*Game of Lives*, between creative writing and role-playing”, through the stories of two young women with histories of violence, abuse, and social marginalization. Particular attention is given to the characters they created and to their journeys of exploration, growth, and transformation through shared adventures, meaningful choices, and play in its sacred and universal dimension. Drawing upon archetypal images and narrative structures, the workshop fosters the co-construction of a new culture grounded in acceptance,

mutual understanding, integration, reciprocal knowledge, and respect for the uniqueness of every human being as part of the Universal.

**Key words:** *analytical psychology, inner setting, role playing, creative writing, myth, archetypes, adolescence, Hero's Journey.*

## **Introduzione: Molly**

D., 15 anni, giunge, intorno a marzo del 2019, al Servizio, su indicazione dell'equipe curante. Su di lei abbiamo poche informazioni: si è ritirata da scuola e ha avuto un ricovero a seguito di comportamenti autolesivi; allo stato attuale trascorre le sue giornate in casa, raramente distoglie lo sguardo dallo schermo del cellulare, non ha amici o relazioni significative. Anche al Servizio sta spesso al cellulare, in disparte, parla e interagisce a malapena con gli altri ragazzi; quando interpellata risponde a monosillabi. Il suo stare nelle situazioni gruppali, senza mai voler partecipare effettivamente alle attività, suscita le più svariate reazioni controtransferali, un misto di paura, tristezza e rabbia. Nonostante la sua tendenza a “nascondersi”, a non farsi vedere, veste in maniera molto appariscente; del trucco, pesante e coloratissimo, colpivano i suoi occhi: sembrava sempre che avesse appena pianto.

Durante un incontro del laboratorio *Game of Lives*, chiedo a D. di “presentarsi” inventando un personaggio di fantasia, libera di seguire alcune “linee guida” molto generali e di scriverlo su un quaderno. Pochi minuti dopo, nel condividere con gli altri ragazzi quanto aveva prodotto, lesse:

*Molly arriva dalla Russia, ha 20 anni, le piace disegnare, lavora nei Servizi Segreti, cattura i criminali in cambio di soldi. Le voci sono i suoi aiutanti e le danno spesso dei consigli.*

Da questo breve aneddoto, è possibile già cogliere la potenzialità di *Game of Lives!* di creare nuovi linguaggi, giocando con le immagini, mettendo insieme elementi e dinamiche del gioco di ruolo (la costruzione di un avatar) e la scrittura creativa, che permette di dare una forma e una coerenza narrativa ai tanti contenuti emergenti. Durante gli incontri del laboratorio, riescono a trovare spazio e ad esprimersi l'individualità dei ragazzi, attraverso la fantasia e l'immaginazione, insieme alla dimensione gruppale, stimolata dall'incontro e dalle interazioni tra i ragazzi nel qui ed ora, la loro partecipazione alla creazione di un qualcosa che è “mio”, ma anche “suo”, prodotto del lavoro di gruppo; di tutti e, al tempo stesso, di nessuno (una *mitobiografia*).

Tutto questo è possibile perché giocare creativamente con i simboli e con le immagini costituisce per l'essere umano una via d'accesso al numinoso, quale funzione psichica trasformativa e di sostegno al processo d'indivi-

duazione; in questo modo ha potuto “fare cultura” e, attraverso la scrittura, testimoniare, tramandare e condividere le esperienze proprie e collettive.

### *Game of Lives!*

## **Tra il Gioco di ruolo...**

L’idea di *Game of Lives!* nasce dal desiderio di trovare una formula che rendesse il metodo della scrittura autobiografica attraente e fruibile anche per dei ragazzi dai 14 ai 25 anni. In precedenza, infatti, avevo avuto esperienze dirette di gruppi di scrittura autobiografica con pazienti cronici adulti ed ero rimasto colpito dalla potenza organizzativa e trasformativa di quella tipologia di laboratorio, ma non mi sembrava adatta per dei ragazzi, fin troppo impegnati a vivere, seppur faticosamente, le loro vite, da poterne scrivere concretamente. Sarebbe stato, invece, più significativo, per questa fascia d’età, trovare nuovi modi di esprimere il proprio mondo interno in piena trasformazione; dare un nome o un’immagine ai propri vissuti emotivi così come emergevano negli spazi relazionali protetti che il Servizio semiresidenziale offriva. Lo studio della psicologia analitica e archetipica e la lettura de *Il Viaggio dell’Eroe* (1992) di Vogler sulla struttura del mito nella narrativa e nel cinema, mi diedero un suggerimento fondamentale: provare a immaginare il percorso individuativo e di crescita dei ragazzi come un’avventura ancora da vivere, di cui essi sono protagonisti, padroni delle proprie scelte. L’esperienza del Gioco e, nello specifico, del Gioco di ruolo, permetteva tutto questo e non solo. Un’interessante analisi dell’importanza antropologica del gioco per i processi evolutivi dell’uomo, soprattutto quelli che stiamo osservando nell’epoca odierna, è quella di Baricco (2018). Nel suo saggio *The Game* evidenzia come, la pulsione evolutiva sottostante alla rivoluzione digitale, abbia trovato la sua realizzazione attraverso la via del gioco (nello specifico in quel processo che va dal *calcio balilla*, passando per il *flipper*, per arrivare a *Space Invaders*): il passaggio, cioè, da un’esperienza fisica, corporea, che coinvolgeva lo spazio della realtà circostante, ad una racchiusa in uno schermo, che coinvolge essenzialmente la vista e il movimento ripetitivo delle mani, ma potenzialmente illimitata e personalizzabile nella sua virtualità. Tutti questi movimenti, rispondevano al desiderio profondo dell’uomo tardo novecentesco di abbattere le barriere, i muri e i vincoli; quelle stesse rigidità culturali e di pensiero, che avevano contribuito agli orrori dei conflitti e dei totalitarismi di un passato ancora troppo vicino. E gli spazi dove l’uomo può esprimere i suoi desideri e le sue fantasie inconscie, appartengono al Gioco, alla sua potenza numinosa.

E in questo mondo “senza frontiere né barriere”, la funzione *culturale e sociale* del gioco, permette di rientrare in contatto con le immagini archetipiche dell’Inconscio collettivo, di stabilire connessioni con gli altri, scambiando simboli e creandone di nuovi. «Ogni volta che un bambino gioca rifà la storia del mondo [...] il che vuol dire che lo sviluppo del singolo bambino che sta giocando, ricapitola lo sviluppo della specie» (Croci, 1998).

*Game of Lives!* è un laboratorio creativo ed espressivo, a cadenza settimanale; i singoli incontri o sessioni di gioco durano circa un’ora e mezza. Il numero dei partecipanti varia tra i 6 e gli 8 (fino a un max di 10). La conduzione è affidata ad un operatore (la cui funzione è assimilabile a quella del *Dungeon Master* nel gioco di ruolo) e ad un tirocinante/volontario che ha il compito di tenere una memoria scritta di quanto avviene durante gli incontri. Ogni sessione ha inizio con un riepilogo di quanto emerso la volta precedente; quindi il conduttore dà uno stimolo narrativo ai partecipanti e un tempo (20 minuti) per realizzare un piccolo scritto sul proprio quaderno personale. Finito il tempo, a turno, seguendo l’ordine casuale dettato dal lancio di due dadi, ognuno legge il proprio scritto, condividendolo con il resto del gruppo. Dopo ogni lettura, se ne discute liberamente, tutti insieme, conduttori e utenti: riflettiamo sulle sensazioni, sulle emozioni e pensieri che ci evocano quelle immagini, spesso, aggiungendo, cambiando, ampliando la storia, prendendone nota con cura, “immergendo” la creazione individuale nel contesto grupale, gradualmente e il più spontaneamente possibile. Finito il giro, dopo qualche commento e considerazione finale, ci salutiamo e ci diamo appuntamento alla settimana successiva (a volte lasciando qualche anticipazione sul tema del prossimo incontro).

La “Campagna” dei giovani “Eroi” li vedrà protagonisti, nel lasso di circa un anno di tempo, di vari momenti: la Costruzione del personaggio e del suo mondo ordinario; la creazione di un Mondo Straordinario e l’esperienza delle avventure condivise in esso ambientata, fino al ritorno a casa, con l’Elisir.

## *La Costruzione del Personaggio*

Il primo momento, come già affermato, è la *Costruzione del Personaggio*. Nei giochi di ruolo, la creazione di un avatar è fondamentale per immergersi gradualmente nel mondo di gioco, familiarizzare con la propria immaginazione e, al tempo stesso, prendere dimestichezza con il regolamento. Nel *Game of Lives!*, tutto questo permette al paziente di poter avvicinare le sue parti interne, sottoforma di personaggi non esplicitamente suoi (Cortese, 2009), dando voce ad emozioni e aspetti di sé difficilmente avvicinabili in una maniera più diretta. Durante i primi incontri, perciò, i ragazzi imparano

a conoscere il proprio eroe e quelli degli altri, affezionandosi sempre di più. Gli stimoli dati per guidare i ragazzi in questa fase sono:

1. *Statistiche (sei emozioni primarie)*: viene chiesto al ragazzo di assegnare un punteggio da 0 a 10 per ogni statistica/emozione primaria (*Gioia, Tristezza, Rabbia, Disgusto, Paura, Sorpresa*), fino a un massimo di 50 punti totali da spendere; quindi di dare una descrizione iniziale a partire dai punteggi assegnati (“il mio personaggio ha queste statistiche perché...” volendo semplificare). Al ragazzo viene, inoltre, suggerito di assegnare i punteggi il più spontaneamente possibile, fornendo un’immagine del momento, assicurandolo che quei valori non sono fissi, ma si modificheranno in funzione delle avventure che, di volta in volta, vivrà il personaggio.
2. *Background*: le origini e il passato del Personaggio.
3. *Aiutante*: descrizione del *famiglio*, il braccio destro dell’Eroe, che lo sostiene e lo aiuta durante le avventure, senza mai abbandonarlo.
4. *Inventario*: gli oggetti, gli strumenti (*tools*), magici e non, che l’Eroe porta sempre con sé.
5. *Punto di Forza/Punto di Debolezza*: delineandosi sempre più dettagliatamente il profilo dell’Eroe, proviamo a focalizzare, alla luce di quanto finora scritto, il suo Punto di Forza e il Punto di Debolezza.
6. *Una giornata tipo (Il Mondo Ordinario)*: per facilitare la caratterizzazione del Mondo Ordinario dell’Eroe, viene proposto ai ragazzi di descrivere una sua “giornata tipo”, entrando nella sua routine quotidiana, descrivendo come occupa il suo tempo “diurno”.

Per i giovani pazienti che si inseriscono nel *Game of Lives!*, la costruzione del personaggio viene a configurarsi, simbolicamente, come la propria *Chiamata all’Avventura* e l’ambiente gruppale stesso come un mondo altro, con le sue regole, dove le emozioni diventano immagini e personaggi in relazione tra loro. Facendo esperienza di tutto questo, sarà possibile dare spazio tanto all’amplificazione simbolica, al suo potenziale terapeutico e trasformativo, quanto all’elaborazione di nuove strategie per entrare in relazione con gli altri e con i propri stati affettivi, tenendo insieme il lavoro con le immagini e la psicoeducazione.

Di seguito si riportano i personaggi creati da due ragazze, che hanno frequentato il laboratorio a cavallo tra il 2019 e il 2020. Come sarà possibile osservare, pur partendo dai medesimi stimoli narrativi, la struttura e la forma finale degli scritti variano molto tra loro: nel primo (*I2*) lo stile risulta narrativo e discorsivo, evocando le atmosfere di una fiaba o di un mito; il secondo (*Y.*), invece, sembra più schematico, assimilabile a una “Scheda Giocatore”, tipica del Gioco di Ruolo.

G. è una ragazza sud-americana di appena 18 anni che vive con il padre e i due fratellastri. Trascorre gli anni della sua infanzia con la madre, paziente psichiatrica, nel suo paese d'origine, in condizioni di estrema povertà. G. raggiunge il padre in Italia solo a 8 anni, nella convinzione che la madre la raggiunga quanto prima. Con l'inizio dell'adolescenza, si presentano le prime difficoltà in famiglia e la tendenza, da parte di G., all'abuso di sostanze e altre condotte a rischio. L'abuso di sostanze, in particolare l'alcolismo, è un aspetto molto presente nella sua storia familiare e culturale; le difficoltà relazionali tra G. e suo padre sono motivate dalla difficoltà, per quest'ultimo, di crescere ed educare una figlia femmina, solitamente affidata soprattutto alle cure della madre. Le caratteristiche patriarcali e maschiliste dell'ambiente familiare, rinforzava ulteriormente l'immagine interna di G. di un materno/femminile malato e bisognoso di cure (il destino uroborico di diventare come la madre psichiatrica) e di un paterno/maschile ipercontrollante, abusante. È intorno ad aprile 2020, quando, gradualmente, stavamo riprendendo alcuni laboratori dopo il periodo di quarantena, che G. decide di partecipare a *Game of Lives*.

Questo il suo personaggio:

*Due giorni prima di S. Valentino nasce Indovina. Sembrava una bambina come le altre, ma ben presto il padre si accorse che Indovina, ogni volta che diceva il suo nome, svaniva nel nulla. Era un potere molto raro, ma anche pericoloso per una bambina, quindi il padre decise di chiamarla 12. Crescendo, un giorno, 12 chiese al padre dove fosse sua madre. Il padre, addolorato, si fece forza e le raccontò che, poco dopo la sua nascita, la mamma si ammalò e morì. A questa notizia 12 non riuscì a piangere, non riusciva a dispiacersi perché non l'aveva mai conosciuta. Un'altra cosa molto rara di 12 era il suo legame affettuoso con un pupazzetto di peluche che le lasciò sua madre prima di morire, una piccola mucca rosa con una stellina al centro. 12 dormiva tutte le notti con questa mucca perché, secondo lei, cacciava via tutti i brutti sogni. A mezzanotte del suo diciottesimo compleanno la piccola mucca prese vita e non solo, consegnò a 12 uno zaino, una matita magica e un foglio molto speciale. La piccola mucca, quella notte stessa, le rivelò il segreto del suo vero nome e del suo potere e aggiunse che, quando svaniva, l'unica che poteva vederla era la mucca. 12 non vedeva l'ora di pronunciare il suo vero nome!*

Statistiche:

Gioia: 7

Tristezza: 4

Paura: 8

Sorpresa: 3

Rabbia: 2

Disgusto: 2

Y.

D., la ragazza già menzionata nell'introduzione, dopo la creazione di *Molly*, non torna a *Game of Lives* fino a settembre del 2019; in questi mesi, però, frequenta il Servizio, aprendosi sempre di più al rapporto con gli altri utenti. Nei momenti depressivi si lascia contenere dagli operatori, autorizzandosi a chiedere aiuto nei momenti di maggior angoscia, senza esitare in condotte autolesive.

Ci racconta che a 8 anni la sua famiglia si trasferisce a Roma da un piccolo paese e D. non vive bene questo cambiamento. Durante le elementari cambia più volte scuola per svariati motivi: difficoltà relazionali con i compagni, bullismo, emarginazione, tendenza al ritiro e poca motivazione allo studio. Ciononostante, riesce a finire le elementari e approda alle medie. In II media inizia a farsi male (a soli 11 anni) e prende coscienza della sua omosessualità, affrontando le difficoltà dei genitori ad accoglierla. Durante il primo anno delle superiori, la madre viene a conoscenza delle sue condotte autolesive e la accompagna all'ambulatorio per adolescenti dove viene presa in carico e, poco dopo, anche dal Servizio semiresidenziale.

Questo il personaggio di D., Y.:

- *Strega*
- *25 anni*
- *coreana*
- *vive in Italia da 10 anni*
- **Aiutante:** *fiore e piante*
- **Inventario:** *pietre magiche, erbe, amuleti e piccole piantine; un quaderno e delle matite*
- **Punti di Forza:** *è gentile, agile e intelligente*
- **Punti di Debolezza:** *è timida, il fuoco la spaventa e soffre se le piante muoiono.*

*Durante la sua giornata, Y. dipingeva e faceva incantesimi. Quando aveva dei momenti "no", usciva in giardino e chiedeva aiuto alle piante e ai fiori.*

Statistiche:

*Gioia: 5*  
*Tristezza: 2*  
*Paura: 6*  
*Sorpresa: 1*  
*Rabbia: 0*  
*Disgusto: 0*

### ...E la scrittura creativa (*mitobiografica*)

Fondamentale, al pari degli aspetti di Gioco, il potere organizzante, trasformativo, volutamente analogico e corporeo della narrazione scritta, che fornisce ai pazienti gli strumenti per essere narratori di se stessi (e delle proprie, molteplici anime), così come accadeva nei gruppi di scrittura autobiografica. Il narrarsi ad altri, infatti, permette di entrare in contatto e meglio comprendere gli aspetti mitologici-familiari delle proprie e altrui storie, reciprocamente e in maniera il più possibile organizzata, all'interno di un contesto grupale che viene ad assumere, per il singolo utente, una funzione paterna collettiva (Colangeli, 2017). D'altronde, come afferma Schafer (1983), la mente è generata e organizzata dalle narrazioni (personali, familiari, collettive), le stesse che, nelle patologie psicotiche gravi, appaiono caotiche, discontinue, incongrue, fissate solo nel qui ed ora (Galante e Michelis, 2007). Pur rispondendo allo slancio creativo, di superare i confini e le barriere, a quel bisogno, alla base della rivoluzione digitale, di iperconnessione senza limiti di tempo o spazio, mantenendo quelle dinamiche di gioco, che evocavano le atmosfere dei MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role Playing Game*), la scrittura diventa un *atto parlante* (Racamier, 1972) potente: permette di sancire i limiti dell'esperienza; il *temenos alchemico*, che contiene dando una forma, mantenendo un contatto con la realtà fisica e corporea circostante, senza lasciarsi sedurre dalla magia numinosa dell'Immaginazione. Il rischio, di rimanere travolti dall'eccessiva liquidità e velocità, sperimentato, talvolta, nel mondo del web, è scongiurato, in questo caso, ricorrendo alla scrittura a mano: il quaderno che scelgono durante il loro primo incontro sarà sempre presente, diventerà una soglia da attraversare, da aprire e richiudere come in un rituale.

Raccontare, narrare, riferire, sono tutte operazioni della memoria che, nonostante ogni sforzo, non rispecchiano la realtà dei fatti, bensì li traducono, li rappresentano, li fingono (Demetrio, 2007); offrono la possibilità di entrare in contatto con gli aspetti dionisiaci del teatro, trasformando le proprie storie in "*dramatis scenae*", seguendo Ermete su quel crinale tra il *rappresentare per celare* e il *rappresentare per mostrare* (Colangeli, 2023).

Date queste premesse, narrare e scrivere le proprie storie, viene a configurarsi, già di per sé, come un'esperienza creativa di gioco, e favorisce quel passaggio, auspicato da autori come Fonagy e Target (1996), da un modo di *equivalenza psichica*, nel quale i fantasmi sono spaventosamente reali, ad un modo di *fare finta*, nel quale essi vengono visti come incorporei residui del passato, immagini in uno specchio, ombre invece di percezioni reali.

Le narrazioni, inoltre, costituiscono un modello interpretativo delle azioni sociali umane (Bruner, 1988): l'individuo può interfacciarsi con il mondo

esterno attraverso la *comprensione paradigmatica*, una modalità logico-deduttiva di organizzare la propria esperienza, seguendo il principio di realtà, e la *comprensione narrativa*, più irregolare, che si sviluppa grazie alle interazioni e alle rappresentazioni dei diversi contesti sociali. All'interno, perciò, di un "sistema evolutivo dinamico" composto da *psiche*, *ambiente* e *narrazione*, gli archetipi si configurano quali sue proprietà emergenti (Hogenson, 2001), forme entro cui riversare contenuti individuali e culturali (Jarrett, 1999). L'analisi dei miti vecchi e nuovi e delle loro strutture narrative, in svariate discipline scientifiche (antropologia, filosofia, psicologia, sociologia) ha permesso di individuare degli elementi costanti che permettono all'essere umano di narrarsi e di cercare risposte riguardo la propria natura e il proprio percorso esistenziale. Ne *Il Viaggio dell'eroe* (1992) Christopher Vogler descrive la struttura narrativa pressoché fissa che caratterizza tutte le storie tramandate e prodotte dall'uomo, dai miti greci e romani fino ai film di Hollywood, passando per le fiabe e i racconti folkloristici di ogni cultura, ove emergono situazioni e personaggi archetipici. Ogni storia e vicenda umana raccontata, infatti, può essere letta alla luce del modello definito *Il Viaggio dell'eroe*: il protagonista viene chiamato a lasciare la sua vita di tutti i giorni (*Mondo Ordinario*) per affrontare una prova in un *Mondo Straordinario*; egli, attraverso il superamento di sfide e l'incontro di alleati e nemici (che rappresentano sfaccettature e lati nascosti della personalità della sua personalità), raggiunge la *Caverna* (il luogo più profondo e temuto del mondo straordinario) ove dovrà affrontare una *prova finale*, "morire o essere sul punto di farlo" per poter *rinascere* e fare ritorno, nel mondo ordinario, profondamente cambiato, avendo affrontato l'ignoto, la morte, se stesso, le sue paure più temibili. Lette alla luce del paradigma de *Il Viaggio dell'eroe*, queste storie si configurano quali modelli molto precisi dei meccanismi della mente umana, "vere mappe della psiche psicologicamente valide ed emotivamente realistiche [...] poiché scaturiscono da una fonte universale". "Emotivamente realistiche" proprio perché, per ritrovare un contatto con l'anima del mondo (Hillman, 1999), occorre, innanzitutto, "ridestare il cuore" come principale organo di percezione, direttamente collegato con le cose attraverso i sensi. Percepire con il cuore, infatti, permette di sperimentare la realtà da un punto di vista sensoriale e, al tempo stesso, immaginativo, producendo, cioè, una "*ri-spuesta estetica*". Il termine greco *Aisthesis* ("percezione" o "sensazione"), infatti, rimanda ad un accogliere il mondo all'interno, trattenere il fiato per la meraviglia, lasciarsi stupire dalla sua bellezza. Il valore epistemologico del *mythos* è qualcosa che ha origini antiche, nella filosofia platonica, affiancato e complementare al *logos*, per avere una conoscenza profonda della realtà e del cosmo. E all'interno della dialettica tra Mythos e Logos, la conoscenza sensoriale, corporea, estetica fa da ponte *tra* i due (Colangeli, 2025).

*Creando qualcosa di Bello, Insieme*, consapevoli anche e soprattutto delle dimensioni e delle valenze culturali, archetipiche, mitiche e universali, l'Io si individualizza, diviene unico nel divenire più oggettivo e universale: «Ciò che c'è di più intimo, di più soggettivo, ciò che tocca maggiormente il fondo di un essere umano, il suo dramma più segreto, è anche ciò che v'è di più universale, ciò che tocca ciascuno» (Bernhard, Erba-Tissot, 1969, p. XXXIX).

Il tentativo finale, alla base di *Game of Lives!*, non è quello di scrivere un'autobiografia, ma di creare una *mitobiografia*, far affiorare i mitologemi alla base del destino del singolo, conoscerne la forma e la loro natura, promuovendo, al tempo stesso, una presa di coscienza collettiva: «Diveniamo allora testimoni di questo singolare fenomeno: che il mito è vivo, che procede, e noi con esso [...] Se queste mie idee dovessero restare sepolte e sconosciute, nasceranno in un'altra psiche umana» (Bernhard, Erba-Tissot, 1969, p. XLI).

## *La Creazione del Mondo Straordinario*

Una volta terminata questa caratterizzazione iniziale del Personaggio, è il momento di creare il Mondo ove i nostri Giocatori dovranno affrontare le sfide e le avventure insieme (*Mondo Straordinario*) e cominciamo a pescare qualche idea dal “mondo notturno” del Personaggio: dopo aver visto una *giornata tipo nel mondo ordinario*, viene chiesto ai ragazzi di rispondere allo stimolo: «*Il Nostro Personaggio sogna un Mondo Straordinario...*».

Cosa sogna?

Il materiale emerso viene accuratamente raccolto e messo assieme dai conduttori, abbozzando una primissima rappresentazione grafica, una *mappa*, arricchita e modificata dalle ulteriori proposte dei ragazzi, usata a mo' di tabellone.

L'ambientazione delle avventure di Y. e 12, il *Mondo Straordinario* creato tra il 2019 e il 2020, era un *Deserto Rosa* sconfinato. Nel Deserto c'erano quattro Regni, ognuno con caratteristiche fisiche/geologiche e abitanti differenti (*Biomi*):

1. *B.I.C.E.* (Bioma del *Ghiaccio*): il gelido Regno dei ghiacciai, abitato da una popolazione di feroci Yeti dispotici, brutti e cattivi (i *Valeri Pelosi*).
2. *BioMagma* (Bioma del *Fuoco*): l'infernale Regno dei vulcani, gli abitanti erano i *Demoni di Lava*, in grado di cambiare forma e consistenza; controllavano le fabbriche di armi, erano i Signori della Guerra.
3. *BH<sub>2</sub>O* (Bioma dell'*Acqua*): l'umido Regno dei fiumi e delle foreste, abitato

da coraggiosi e nobili guerrieri selvaggi, i *Ribelli*, che vivono in armonia con la Natura.

4. *BYSMA* (Bioma dell'*Aria* e del *Sisma*): il ventoso Regno dei terremoti dove gli abitanti, dei saggi stregoni *Tengu* (i *Valeri Volanti*), data l'elevata attività sismica del bioma, vivevano sugli alberi e sulle nuvole.

5. *Il Sottosuolo*: infine, il regno sotterraneo, apparentemente neutrale nei rapporti con gli altri Biomi; ci sono tante tipologie di abitanti del sottosuolo: dai feriti e i mutilati della Guerra, che portò alla desertificazione; Scheletri, Non-Morti e degli *Uomini di Cristallo*, i più potenti. Era fatta di cristallo rosa la Regina del Sottosuolo, *Big Mama*, una signora simpatica e accogliente.

Al centro del Deserto, sorgeva un Tempio a forma di rombo, ai quattro angoli sedevano i *Sovrani* dei quattro Regni quando si riunivano in Consiglio per discutere nei momenti di necessità; al centro del tempio si trovava il *Portale*, che permetteva di entrare e uscire dal Mondo Straordinario e di comunicare con il Sottosuolo e la sua Regina.

Preparata l'ambientazione, si torna al Personaggio, che avevamo lasciato addormentato nel suo Mondo Ordinario a sognare. Negli incontri successivi, ispirandoci alla sequenza di eventi de *Il Viaggio dell'Eroe*, il Giocatore, dopo la *Chiamata all'Avventura* e il *Saluto al Mondo Ordinario*, arriva a varcare la *Soglia del Mondo Straordinario*. Prima di dedicarsi all'esplorazione ed entrare nel vivo dell'avventura, viene chiesto ai partecipanti di immaginare il proprio Personaggio, appena uscito dal portale, catapultato in un mondo sconosciuto, che alza lo sguardo e vede... il resto dei Giocatori. È la prima volta che i Personaggi si incontrano e le loro storie cominciano ad intreciarsi: Cosa pensa, cosa sente, cosa fa il nostro Personaggio?

Di seguito, l'esperienza di Y.

### *L'Incontro con gli altri (Y.)*

*Una volta uscita dal portale, Y. si guardò intorno e sobbalzò un poco, alla vista di tutte quelle creature così particolari [...] Li osservò tutti, uno alla volta e rimase quasi incantata, non aveva mai visto una cosa del genere. Purtroppo la sua timidezza la bloccò e non riuscì ad interagire con nessuno. Si mise seduta a gambe incrociate per terra, appoggiando la schiena contro la parete del tempio. Tirò fuori una delle sue piccole piantine e cominciò a parlarci:*

- "Non so che fare, ho troppa ansia per poter riuscire a parlare con loro, mi vergogno, ho paura di fare una brutta impressione" – disse Y.

- "Secondo me non ti devi preoccupare, magari andrà tutto bene, ma se non te la senti non devi farlo per forza" – le rispose la pianta.

*Y. si tranquillizzò leggermente, si alzò di nuovo in piedi e si guardò un'ultima volta intorno, prese un grande respiro e andò a parlare con la creatura più vicina a lei, una*

*scimmia volante con un corno. Dopo essersi presentata, gli chiese indicazioni per il bioma sismico. La scimmia si presentò a sua volta e rispose che neanche lui sapeva dove si trovasse. Y. quindi si mise seduta accanto a lui e cominciò a disegnare, stava provando a riportare sul suo quadernino tutte quelle creature, per non scordarle mai:*

Lucienne: *mezza zombie/mezzo licanthropo.*

Samara: *come quella di “The Ring”.*

Jampier: *una scimmia volante, con un corno in testa.*

Luca: *mezzo angelo/mezzo demone.*

Stacy: *capelli da leone, lentiggini e occhiali.*

Antonio: *gnomo, barba lunga, maglia, cappello e pantaloni blu.*

## **L’Esperienza condivisa della *cultura emergente* (tra l’Individuale, il Collettivo e l’Archetipico)**

Dopo l’*Incontro*, nelle sessioni successive, gli avventurieri esplorano il Mondo Straordinario, in gruppo o individualmente; interagiscono con la popolazione autoctona; trovano un posto dove poter riposare, un *Campo Base* dove far ritorno al termine di ogni avventura. Continuando a vagare liberamente per il mondo, si aggiungono storie che diventano *missioni primarie e secondarie* (per svolgere le quali le statistiche e i poteri dei personaggi rivestono un ruolo significativo), si inventano PNG (*Personaggi Non Giocanti*, nel ruolo di *aiutanti* o *rivali*, appartenenti al Mondo Straordinario) e ad ogni sessione i Giocatori sono liberi di compiere l’impresa che preferiscono, intraprendere le scelte più coerenti all’indole e alle emozioni del Personaggio... Annotando tutto, a mo’ di cronaca, sui propri quaderni.

La libertà di scelta, il dover seguire una propria etica, muovendosi all’interno delle regole del gioco (*Legale, Neutrale* o *Caotico*; *Buono, Neutrale* o *Malvagio*), fornisce ai ragazzi le premesse per fare esperienza e provare a conoscere il proprio *Desiderio* (nell’accezione di *Desiderio del desiderio dell’Altro*) (Recalcati, 2014). Come la risposta estetica e afroditea di cui parlava Hillman, anche il desiderio si esprime, primariamente, nel corpo, nel sensorio, nel somatico, per questo è sempre erotico, più vicino all’inconscio che non all’Io e ha bisogno dell’altro (e del mondo) per essere soddisfatto (Recalcati, 2014). Andare fino in fondo al proprio desiderio, significa anche lasciarsi guidare da esso, a qualsiasi costo, anche laddove “*esige rottura, conflitto*” (Recalcati, 2014, p. 29). Nella natura stessa del desiderio, infatti, è insita l’insoddisfazione, la ricerca d’altro, l’andare oltre, mantenendo un’apertura verso il nuovo e verso il mondo affinché si configuri per noi quale un orizzonte ideale da perseguire: non può esserci desiderio senza l’esperienza di un limite da dover superare.

Durante una sessione di gioco dopo il Lockdown, quando le attività del Servizio stavano, cautamente, riprendendo, erano presenti al gruppo solo Y. e 12. Solitamente la libertà di scelta è prioritaria nella selezione dello stimolo narrativo, ma quando accadono questi imprevisti, si cerca di fare di necessità virtù, sfruttando l'eccezionalità della situazione per sperimentare nuove idee e scenari; così proponiamo loro di guardare le missioni disponibili, sceglierne una che piaccia a entrambe e scrivere, ognuna sul proprio quaderno, lo svolgimento di quella sfida comune, in cooperazione con l'altra. Dopo qualche minuto di consultazione mi comunicano la scelta:

*I Valeri di Pietra:* i saggi abitanti del Bysma, possedevano un esercito magico di Valeri di Pietra, delle statue che potevano prendere vita e scendere in campo al loro fianco, in battaglia. Da qualche tempo, però, erano diventati cattivi, come se fossero vittima di un sortilegio.

*Obiettivi:* capire cosa rende cattivi i Valeri di Pietra, eliminare il problema e farli tornare buoni.

Di seguito la strabiliante avventura di Y. e 12. È bene ribadire che tutti i documenti finora presentati, sono stati realizzati dai ragazzi durante le sessioni di gioco. Nel caso specifico, i due scritti di Y. e 12, sono stati solamente uniti e “montati” in sequenza, ma in realtà è stato molto semplice riuscire a integrare le due storie senza modificare i contenuti di ognuna: questa storia condivisa è il risultato del loro incontro, la sintesi del loro dialogo durante quell'esperienza di (piccolo) gruppo.

### *L'Avventura insieme (Y. & 12)*

*Quel giorno Y. si svegliò, prese il suo zaino con dentro la sua polvere magica, si mise il suo cappello di lana ed una giacca pesante; uscì di casa e si diresse al punto d'incontro che aveva con 12. Non appena la ragazza arrivò, si salutarono, si strinsero la mano e, insieme, si diressero verso i Valeri di Pietra. Quando arrivarono, questi erano ancora delle statue immobili, quindi Y. decise di avvicinarsi. Per sbaglio, urtò e fece cadere un Valerio di Pietra, che si ruppe, risvegliando gli altri: cercavano vendetta perché avevano perso uno di loro. Spaventata, Y. fuggì a nascondersi nella foresta, un luogo protetto, che conosceva bene. 12 corse subito ad aiutarla, insieme alla sua mucca rosa, ma quando entrò nella foresta, notò che i Valeri avevano già distrutto tutte le piante... Y. era disperata. La piccola mucca di 12 decise di parlare con loro:*

- Fateci pure quel che volete, basta che smettete di distruggere tutto quello che vi circonda. Avete già distrutto ciò di più caro a Y., fermatevi! – disse.

*Li fece ragionare, così cessarono il loro attacco.*

- Le piante hanno ancora speranza di ricrescere, la pietra ormai non c'è più, nessuno potrà ridarvela – aggiunse.

*I Valeri di Pietra tornarono ad essere delle statue immobili. Y., ne approfittò, con cautela si avvicinò a loro e lanciò un po' di polvere magica su uno di essi, per far crescere delle piante al suo interno, così da controllare se ci fosse qualcosa di strano, che li rendeva cattivi. La pianta, che iniziò a crescere al suo interno, cominciò ad urlare per poi scomparire e tornare polvere. Y. sentì una fitta al cuore e lanciò subito un altro po' di polvere; anche la seconda pianta urlò qualcosa del tipo:*

*- C'è qualcosa qui! – prima di svanire e tornare polvere. Fuori da quel Valerio, però, uscì un piccolo serpente, che sembrava fatto di gelatina.*

*- Forse ho capito che hanno di sbagliato! – urlò Y. a 12. A quel punto decise di lanciare la sua polvere magica su più Valeri possibili, dicendo alle piante di trovare quei serpenti e di buttarli fuori. Scacciati tutti i serpenti, Y. riattivò i Valeri, che, finalmente, erano tornati buoni. Corse da 12 e la abbracciò, battendole poi il cinque.*

*Non appena i Valeri tornarono buoni, si resero conto che avevano distrutto tutta la foresta, quindi decisero di rimediare. Si dà il caso che i Valeri di Pietra veneravano 5 Fiori, i più rari al mondo, come degli dèi e non ne conoscevano altri, anche per questo avevano distrutto la foresta. Presero dell'argilla e con essa, diedero forma a delle piante, le quali, grazie al magico aiuto dei 5 Dèi-Fiori, presero vita e ogni abitante del Bysma ne avrebbe avuta una. 12 era contenta e si accorse che qualcosa stava cambiando nella sua mucca rosa, come se passasse ad un livello successivo: la stellina che aveva al centro della pancia si illuminò tutta. Dato che la mucca rosa di 12 era l'unica che riusciva a comunicare con i Valeri di Pietra, li ringraziò a nome di tutti gli abitanti.*

## Conclusioni

Dopo aver letto l'avventura di Y. e 12, durante il momento di discussione, riflettiamo insieme sul tema della Foresta distrutta, un *luogo sicuro* che “non è più sicuro” e la possibilità di sperimentare una *trasformazione riparativa*: attraverso quali passaggi e strumenti, avevamo visto, un luogo inospitale poteva tornare ad essere *sicuro*? G. parlò delle capacità diplomatiche della mucca rosa di 12, che fa ragionare i Valeri arrabbiati, facendoli desistere dal continuare l'attacco. Le torna in mente di quando, da bambina, viveva in strada, con la madre, nel suo paese d'origine, un luogo inospitale e pieno di pericoli, ma che, grazie alla presenza della madre, diveniva accogliente e sicuro; tutti gli abitanti del quartiere conoscevano la loro storia e le aiutavano come potevano, accogliendole in un tessuto sociale protettivo. In questo passaggio, l'amplificazione simbolica sollecitata dall'attività ludica, sembra aver facilitato, nella giovane ragazza, una ricostruzione (attraverso il *Rimembrare*, ricomporre, rimettere insieme ciò che è disperso), che ha suscitato un'attivazione emotiva (*Ricordare*, riportare al cuore una memoria emozionandosi) e, infine, dare voce a quel ricordo (*Rievocandolo*, chiamandolo,

entrandoci in contatto) (Demetrio, 2007). In termini junghiani potremmo dire si sia attivata la *funzione trascendente*: il gioco ha assunto una valenza terapeutica nel momento in cui ha permesso il dialogo tra il conscio e l'inconscio, il passato e il presente, tra il mondo interno e il mondo esterno.

Proprio come *Indovina*, che nel momento in cui si presenta, rivelando il suo vero nome, scompare, anche i ragazzi, tante volte, si affacciano, partecipano a qualche incontro con impegno ed entusiasmo, poi svaniscono, per riapparire, magari, con altri nomi o *Dramatis Personae*. Durante l'adolescenza, d'altronde, si ha la necessità di mettere in scena le tante parti di sé in modi più o meno confusi, conflittuali, sintomatici, ma spesso è funzionale a quel delicato processo di costruzione di sé e non è necessariamente sinonimo di psicopatologia. La differenza sta nel riuscire a fornire contenitori sufficientemente sicuri, dove accogliere e, al tempo stesso, dare dei limiti, facilitando così lo sviluppo di quei potenziali inconsci ancora sconosciuti (*La teoria della Ghianda*, Hillman, 1996).

Il contenitore gruppale del laboratorio, quindi, dà la possibilità di fare esperienza di quella vita nascosta, sotterranea, che va cercata, in attesa di essere trovata; poter passare dal vuoto iniziale della sofferenza, al vuoto inteso come potenzialità trasformatrice ancora in divenire, proprio come il “nostro” *Deserto Rosa*:

*Gli antichi chiamavano il deserto il luogo della rivelazione divina.*

*Un deserto è un luogo in cui la vita è molto condensata. Le radici di ciò che vive sono aggrappate all'ultima lacrima d'acqua e il fiore tesauroizza l'umidore apparendo soltanto presto la mattina e nel tardo pomeriggio. La vita nel deserto è piccola ma brillante, e quanto accade si svolge per lo più nel sottosuolo. Come la vita di molte donne<sup>1</sup>.*

*Il deserto non è lussureggiante come una foresta o la giungla. È intenso e misterioso nelle sue forme di vita: pochissimo in superficie ed enormemente sotto la terra* (Pinkola Estés, 1992, p. 15).

Anche se può far paura vivere quello sconfinato spazio vuoto, da questa sorta di scomposizione psichica possono arrivare cose preziose. «Arrampicatevi fino alla caverna. Strisciate attraverso la finestra di un sogno. Setacciate il deserto e guardate che cosa trovate. È l'unico lavoro che *dobbiamo* fare» (Pinkola Estés, 1992, p. 16).

Ed ecco che le nostre protagoniste seguono le indicazioni sotterranee che provengono dalla *Donna Selvaggia* (le piante di Y. e la mucca di pezza di 12 lasciata in eredità dalla Madre Buona); novelle *Vassilissa* imparano, così, a fidarsi della loro funzione *intuitiva* (Pinkola Estés, 1992), nel superare le

1. ...e uomini!

sfide e nell'aprirsi al mondo nell'incontro con l'altro, cogliendo le opportunità della vita, facendo dialogare la fantasia con la realtà, il conscio con l'inconscio, fino alla trasformazione (la mucca che si illumina e raggiunge un livello superiore; le piante che liberano le statue dal sortilegio).

Infine, come nei migliori film di fantascienza, i festeggiamenti e le celebrazioni per le cessate ostilità (le *piante di argilla* e l'*intervento degli Dei-Fiori*), offrono l'immagine, che dà speranza, di un mondo *ideale*, prodotto dall'incontro di culture, religioni, individui e popoli diversi tra loro, nella loro comune partecipazione all'universale.

In conclusione, giocare creativamente con la realtà, osservando e facendo esperienza delle ombre e delle luci, delle rotture e delle riparazioni (le sequenze *Coniunctio/Nigredo*), si è rivelata essere un'attività fondamentale, per accompagnare i ragazzi lungo quel percorso di ricerca di Sé nel mondo, accogliendo il mondo dentro di Sé, "trattenendo il fiato per la meraviglia", ospiti e testimoni dell'infinito.

## Bibliografia

- Baricco A. (2018). *The Game*. Torino: Einaudi.
- Bernhard E. (1969). *Mitobiografia*. Milano: Adelphi.
- Berruti G. (2018). *La residenzialità oggi in Italia: vecchi e nuovi scenari*. Intervento presso Convegno SIP.
- Bruner J. (1988). *La mente a più dimensioni*. Roma: Laterza.
- Colangeli V. (2017). Dal Μύθος al Λόγος. L'assenza del Padre e la narrazione autobiografica. *Psicobiettivo*, 3: 123-135. DOI: 10.3280/PSOB2017-003006.
- Colangeli V. (2023). The Magic Labyrinth: Imagine a Game to be played with Images. In: Tozzi C., a cura di, *Active Imagination in Theory, Practice and Training-The Special Legacy of C.G. Jung*. Londra: Routledge.
- Colangeli V. (2025). "Da un grande potere derivano grandi responsabilità": aspetti etici e clinici del confronto con l'Ombra nel lavoro con la psicosi. *Rivista di Psicologia Analitica*, 111: 135-157.
- Cortese M. (2009). Prassi terapeutiche junghiane in un servizio di salute mentale. *Rivista di Psicologia Analitica*, 79: 149-166.
- Croci A. (1998). Il gioco simbolico nell'intervallo tra il balocco e il mondo. *Temenos junghiano*.
- Demetrio D. (1997). *Il gioco della vita. Kit autobiografico. Trenta proposte per il piacere di raccontarsi*. Milano. Guerini e Associati.
- Fonagy P., Target M. (1996). Playing with reality: I. Theory of mind and the normal development of psychic reality. *International Journal of Psychoanalysis*, 77, 2: 217-233 (trad. it.: *Giocare con la realtà: I. Teoria della mente e sviluppo normale nella realtà psichica*. *Setting*, 6: 33-59, 1998).
- Hillman J. (1996). *Il Codice dell'anima. Carattere, vocazione, destino*. Milano: Adelphi.
- Hillman J. (1999). *Politica della bellezza*. Bergamo: Moretti & Vitali.
- Hogenson G. (2001). The Baldwin effect: A neglected influence on C. G. Jung's evolutionary thinking. *Journal of Analytical Psychology*, 46, 4: 591-612.

- Jarrett J.L. (1999). Schopenhauer and Jung. In: Bishop P., a cura di, *Jung in contexts*. London - New York: Routledge.
- Pinkola Estés C. (1992). *Women who run with the wolves*. New York: Ballantine Books (trad. it.: *Donne che corrono coi lupi*. Milano: Sperling & Kupfer, 2007).
- Racamier P.C. (1972). *Le Psychanalyste sans divan. La psychanalyse et les institutions de soins psychiatriques*. Parigi: Payot (trad. it.: *Lo psicoanalista senza divano. La psicoanalisi e le strutture psichiatriche*. Milano: Raffaello Cortina, 1982).
- Recalcati M. (2014). *La forza del desiderio*. Biella: Edizioni Qiqajon.
- Schafer R. (1983). *The Analytic Attitude*. New York: Basic Books.
- Vogler C. (1992). *The Writer's Journey. Mythic Structure for Writers*. C.A: Michael Wiese Productions (trad. it.: *Il viaggio dell'Eroe. La struttura del mito ad uso di scrittori di narrativa e cinema*. Roma: Dino Audino Editore, 2010).