

## Starpower: Fascism within us

*Eleonora Ponzetti\*, Sara Ricci\*, Elodie Rossi\*, Vincenza Tomasello\**

### *Abstract*

In this article we will propose a re-reading of the experience of the Starpower exercise, shared between teachers, students and specialists of the SPS school in February 2019. We started from a report of our experience by relating the acts that emerged on that occasion with some characteristic elements of fascism, understood in its emotional functioning. We propose a critical reading of the exercise, in relation to the method and objectives that its inventor had in mind. We then related the Starpower experience played in SPS with the training context, belonging and professional identity. We propose that, through the psychoanalytic method, the exercises can be effective tools for reading the culture of contexts.

*Keywords:* power, belonging, exercises, professional identity, training.

---

\* Clinical Psychologist, PsyD student in Psychoanalytic Psychotherapy – Clinical Psychology and Analysis of Demand. E-mail: [ele.ponzetti@gmail.com](mailto:ele.ponzetti@gmail.com); [aras.ricci@gmail.com](mailto:aras.ricci@gmail.com); [elodierossi89@gmail.com](mailto:elodierossi89@gmail.com); [enza.tomasello@gmail.com](mailto:enza.tomasello@gmail.com)

Ponzetti, E., Ricci, S., Rossi, E., & Tomasello, V. (2020). Starpower: Il fascismo dentro di noi [Starpower: Fascism within us]. *Quaderni della Rivista di Psicologia Clinica*, 8(2), 15-26. Retrieved from <http://www.rivistadipsicologiaclinica.it/quaderni>

## **Starpower: Il fascismo dentro di noi**

*Eleonora Ponzetti\*, Sara Ricci\*, Elodie Rossi\*, Vincenza Tomasello\**

### *Abstract*

In questo articolo proponiamo una rilettura dell'esperienza dell'esercitazione Starpower, condivisa tra docenti, allievi e specialisti della scuola SPS nel febbraio 2019. Siamo partite da una resocontazione della nostra esperienza mettendo in rapporto gli agiti che sono emersi in quell'occasione con alcuni elementi caratteristici del fascismo, inteso nel suo funzionamento emozionale. Proporremo una lettura critica dell'esercitazione, in relazione al metodo e agli obiettivi che aveva in mente il suo inventore. Abbiamo quindi messo in rapporto l'esperienza Starpower giocata in SPS con il contesto formativo, l'appartenenza e l'identità professionale. Proponiamo che, attraverso il metodo psicoanalitico, le esercitazioni possano essere efficaci strumenti per leggere la cultura dei contesti.

*Parole chiave:* potere, appartenenza, esercitazioni, identità professionale, formazione.

---

\* Psicologa clinica, Specializzanda in Psicoterapia Psicoanalitica – Intervento Psicologico Clinico e Analisi della Domanda.  
E-mail: ele.ponzetti@gmail.com; aras.ricci@gmail.com; elodierossi89@gmail.com; enza.tomasello@gmail.com

Ponzetti, E., Ricci, S., Rossi, E., & Tomasello, V. (2020). Starpower: Il fascismo dentro di noi [Starpower: Fascism within us]. *Quaderni della Rivista di Psicologia Clinica*, 8(2), 15-26. Retrieved from <http://www.rivistadipsicologiaclinica.it/quaderni>

## **Introduzione**

In questo articolo proponiamo una riflessione sulla nostra partecipazione all'esercitazione Starpower, organizzata nel febbraio 2019 da un gruppo di docenti del Corso di specializzazione in psicoterapia psicoanalitica SPS, in cui ci stiamo formando. Nello stesso anno di formazione, abbiamo esplorato il fascismo dal punto di vista del suo funzionamento emozionale; abbiamo potuto cogliere nessi interessanti tra la cultura fascista che andavamo esplorando e alcune dimensioni emozionali agite nel corso dell'esercitazione, che si sono rivelate indiziarie del modo in cui partecipavamo alla formazione. Pensiamo che Starpower, così come altri strumenti utilizzati nell'intervento psicologico clinico orientato allo sviluppo e alla comprensione della relazione individuo-contesto, diano informazioni utili per la comprensione dei contesti nei quali vengono utilizzati (Carli, 2004; Di Ninni, 1989). Nel lavorare a questo contributo pensiamo ai contesti organizzativi con finalità formative in cui siamo implicate professionalmente: servizi per l'integrazione scolastica e servizi di consulenza rivolti ad aziende. Ci interessa dunque esplorare le potenzialità formative, trasformative e creative che Starpower offre, attraverso un metodo psicoanalitico capace di pensare assetti collusivi (Carli & Paniccia, 2003).

Inizieremo con il proporre la resocontazione dell'esperienza che abbiamo vissuto e procederemo con il recuperare il contesto storico e culturale in cui lo strumento Starpower è stato sviluppato. Ci proponiamo, infatti, di storicizzare lo strumento, per esplorare usi diversi che se ne possono fare a seconda del modello di intervento che ne orienta gli obiettivi. Esplorando la letteratura ci siamo confrontati con una difficoltà a reperire pubblicazioni sull'uso dello strumento, soprattutto italiane; proporremo dunque una lettura critica della letteratura individuata.

## ***L'esperienza di Starpower nel contesto della scuola di specializzazione SPS***

La scuola di specializzazione SPS forma all'intervento psicoanalitico con individui ed organizzazioni complesse, fondandosi su una specifica teoria – quella della collusione - delle relazioni sociali. Una teoria dell'intervento che guarda alle emozioni non come risposte a stimoli, ma come organizzatori dei sistemi di convivenza, che possono essere agite o pensate attraverso categorie cliniche, per facilitare uno sviluppo dei contesti stessi. In quest'ottica, la formazione alla competenza psicoanalitica è essa stessa intervento psicoanalitico e si fonda sulla possibilità di istituire specifici setting in cui sia possibile pensare il modo di simbolizzare il contesto formativo, dunque la professione a cui ci si forma (Carli, 2014).

Entro questa cornice metodologica e formativa, il 23 febbraio 2019, viene proposta dai docenti<sup>1</sup> l'esercitazione Starpower, in orario serale, a seguito della giornata seminariale dal titolo "Vissuti e fatti. Scientificità e scientismo in psicologia clinica", alla quale sono presenti allievi e specialisti della Scuola.

Il seminario intendeva proporre una lettura critica dei principali modelli teorici in psicologia e ne approfondiva le prassi. Uno degli interrogativi emersi riguardava se fosse necessario per gli psicologi classificare i comportamenti in termini "normali" e "patologici". Guardare ai comportamenti, considerandoli "fatti" dipendenti dal contesto in cui si è inseriti o come espressione di "vissuti" che costruiscono il contesto culturale e la relazione a cui si partecipa, comporta assunti e modalità d'intervento differenti. Il seminario ci ha fornito una categoria che si è rivelata utile per pensare all'esperienza Starpower; ci riferiamo alla categoria dell'*errore di esperienza*. L'errore di esperienza consiste nel ritenere che le emozioni siano evocate da specifiche connotazioni della realtà contestuale (Carli, 2019a). L'articolo che proponiamo è esito di più fasi di lavoro. In alcune di queste fasi ci siamo confrontate con l'errore di esperienza, con il pensare che, date alcune consegne, il "gioco" non potesse che avere l'esito che ha avuto. Qui, intendiamo proporre l'esperienza Starpower per come l'abbiamo vissuta e costruita nel contesto SPS, resocontando le fasi del gioco, affiancate da una lettura dei vissuti e degli eventi critici che lo hanno caratterizzato.

---

<sup>1</sup> I docenti a cui ci riferiamo sono Renzo Carli, Anna Di Ninni, Rosa Maria Paniccia, esperti nella consulenza organizzativa e fondatori del metodo e della scuola di specializzazione SPS

### *Introduzione all'esercitazione: L'organizzazione in gruppi e le regole del gioco*

I conduttori istituiscono l'esercitazione comunicando che potranno parteciparvi 45 persone; le restanti potranno costituire il gruppo di osservatori. Mettono a disposizione un cartellone diviso in tre parti e invitano i presenti a candidarsi al gioco scrivendo il proprio nome in una delle tre liste, corrispondenti a tre squadre.

La proposta del limite del numero di componenti delle squadre scatena un primo e interessante evento: la corsa all'iscrizione. Sembra che tutti vogliano partecipare, presi dalla fantasia che essere osservatori non consenta di implicarsi nella situazione sperimentale.

Ciascuno dei tre gruppi è contrassegnato da uno specifico simbolo: un quadrato, un cerchio o un triangolo. A ciascun partecipante viene consegnato un ciondolo raffigurante il simbolo della sua squadra e una busta contenente delle *fiches* di diverso valore: ai triangoli vengono date *fiches* con scarso valore, ai cerchi *fiches* sia di scarso valore sia di alto valore numerico, ai quadrati soprattutto *fiches* con alto valore numerico. Questa informazione è sconosciuta ai partecipanti. I conduttori riportano su una lavagna i valori assegnati ad ogni tipologia di *fiches* e i punteggi dati dalle loro combinazioni. Invitano poi i giocatori ad avviare delle transazioni con altri partecipanti. L'obiettivo rimane ambiguo; l'unica indicazione è che ciascuna transazione dovrà avvenire stringendosi la mano dall'inizio alla fine e dovrà concludersi con uno scambio di *fiches*.

Ci sentiamo confusi, non capiamo cosa fare; afferriamo solo che l'obiettivo è quello di "fare degli scambi", delle "transazioni" e immaginiamo che saremo "valutati" per questo. "Con chi scambiare, con quale strategia?". Iniziano a emergere i vissuti di valutazione, ci sentiamo arrabbiati per la proposta che non comprendiamo, oppure incompetenti. L'aula sembra un alveare di api ronzanti che si muovono in modo confusionario.

### *Assegnazione dei punteggi, passaggi da un gruppo all'altro e fiches bonus*

Al termine di ogni sessione di contrattazione, i conduttori calcolano il punteggio raggiunto dai membri dei tre gruppi e stabiliscono quali partecipanti devono passare da un gruppo all'altro, a seconda del punteggio ottenuto. I criteri di questi passaggi non sono noti ai giocatori. Ricostruiamo nel corso delle sessioni che i giocatori con punteggio più alto avanzano nella squadra con punteggio complessivo maggiore, quelli con punteggio più basso retrocedono alla squadra con punteggio complessivo inferiore.

Durante le transazioni ci sentiamo avidi ed egoisti, desiderosi di accumulare sempre di più e "fregare" l'altro. Nei passaggi da un gruppo all'altro, ci sentiamo impotenti, preoccupati. Il vissuto è quello di subire un'imposizione, un attacco forse all'unico aspetto per noi emozionalmente accessibile: far parte di un gruppo.

Al termine delle contrattazioni, i conduttori consegnano a ciascuna squadra delle *fiches* bonus da ripartire tra i giocatori secondo criteri non specificati, lasciando loro la scelta su come utilizzare questa risorsa. La gestione arbitraria delle *fiches* aggiuntive fa emergere il problema di quale sia l'obiettivo da perseguire. Alcuni di noi propongono di consegnare tutte le risorse a chi ha più punti: una sorta di puntata sul cavallo vincente, con la fantasia di mettere le sorti della squadra nelle mani di chi era simbolizzato con maggior potere; altri tentano di livellare i punteggi nel gruppo, distribuendo le risorse fra tutti i membri. In entrambi i casi la fantasia è quella di conservare l'appartenenza al proprio gruppo.

### *La ridefinizione delle regole da parte del gruppo con punteggio più alto*

Al termine della terza sessione di scambio, i conduttori annunciano che la squadra che ha ottenuto il punteggio maggiore, ovvero i quadrati, potrà ridefinire le regole del gioco. Viviamo questa nuova consegna come scioccante: i quadrati, aderendo immediatamente alla nuova consegna, si riuniscono nella "stanza dei bottoni" seguiti da una folla di docenti e osservatori, mentre i gruppi di cerchi e triangoli restano nella stanza dove fino a quel momento si è giocato, alleandosi contro i quadrati simbolizzati come "i poteri forti della finanza". Inizia, dunque, una fase concitata, in cui sembra predominare una collusione fondata sulla contrapposizione tra chi ha tutto il potere e chi non ne ha, chi decide e chi subisce. Nel gruppo dei cerchi e dei triangoli ci si sente sospesi, impotenti e arrabbiati

nell'attesa di sapere le nuove regole decise dal gruppo dei quadrati; si assumono posizioni reattive. Alcuni membri si auto eleggono rappresentanti dei gruppi, riprendendo in questo modo su di sé le quote di potere che sentono di aver perso esternamente; altri discutono la possibilità di "truffare" i quadrati, rendendo gli scambi successivi vantaggiosi per cerchi e triangoli ma dannosi per il patrimonio dei quadrati; altri si arrendono all'impotenza rinunciando a qualunque iniziativa. Si agiscono fantasie di delega e di riscatto. Intanto, nel gruppo dei quadrati ci si dimentica dell'esistenza degli altri gruppi, non si pensa neanche per un attimo alla possibilità di parlare con loro. Con solennità, si agisce il potere di chi può decidere le sorti del gioco e dei suoi partecipanti: alcuni vogliono ribaltare i punteggi e continuare a giocare, mettendo in discussione il potere acquisito e azzerando quanto successo sino ad allora, altri vorrebbero assicurarsi la vittoria conservando la posizione di potere raggiunta fino a quel momento, anche se ancora nessuno ha chiaro l'obiettivo del gioco.

Anche i partecipanti al gruppo degli osservatori, che fino a quel momento erano rimasti individui isolati ai margini di quanto stava accadendo, iniziano ad attivarsi, a scambiarsi impressioni e commenti, cominciando a costituirsi come gruppo e a riunirsi intorno alla decisione dei quadrati.

I quadrati entrano in aula e comunicano, tra i fischi degli altri gruppi, le nuove regole: le transazioni non avrebbero dovuto più concludersi necessariamente con uno scambio di *fiches*; si inserisce la possibilità di ritirarsi dalla trattativa. Inoltre, i gruppi, da quel momento, sarebbero stati blindati! La parola "blindare" deriva dal tedesco *blende*, "copertura", "accecare". Nasce in ambito militare, dove la blinda è una copertura protettiva; si blindava qualcosa occultandolo. Estensivamente significa proteggere con misure eccezionali.

L'indignazione che abbiamo provato non ci ha consentito di cogliere quanto continuare il gioco fosse assurdo. L'obiettivo implicito su cui ci stavamo organizzando era rappresentato dalla difesa militante delle appartenenze gruppalì. Sembra, infatti, che se da un lato i quadrati credevano di avere il potere di far continuare il gioco a prescindere dal confronto con gli altri, cerchi e triangoli si erano organizzati dentro la stessa proposta collusiva. Uno dei conduttori, a questo punto, ha interrotto gli agiti dicendo che il gioco era terminato.

### *Dopo l'esercitazione*

Riparlando dell'esercitazione emerge un sentimento di fallimento in quanto psicologi: proponiamo di costruire rapporti produttivi, di condividere una cosa terza e poi blindiamo i gruppi, appellandoci ad appartenenze scontate. Aleggia il sentimento di aver agito la dinamica primitiva di scissione amico-nemico, proviamo sconforto e ci chiediamo come sarebbe potuta andare altrimenti. Ci confrontiamo con una emozionalità complessa da tollerare: sperimentare agiti di potere entro la nostra appartenenza a SPS. Pensiamo, inoltre, alla difficoltà di spendere fiducia nello scambio, rappresentato dalla stretta di mano. Tale regola è stata il più delle volte trasgredita, forse perché limitante le fantasie di avidità che organizzavano il gioco, ma poteva forse rappresentare l'aspetto più coinvolgente, in quanto implicava il riconoscimento dell'esistenza di un rapporto con l'altro.

Nelle nostre condivisioni relative all'esercitazione sono emersi vissuti di confusione, solitudine e rabbia. Ci siamo chiesti se ci fossimo divertiti e cosa intendessimo per divertimento:

il "divertirsi assieme", giocando. Questo non è possibile, se il gioco non è definito da regole condivise. "Barare" al gioco è un agito che toglie senso al gioco stesso, ne fa una sorta di agito fantasmatico che nega l'altro (lo psicologo) e nega la possibilità di giocare assieme. Quando si gioca assieme, si può vincere o perdere; ma questo ha un senso, quale cosa terza, solo se si rispettano le regole del gioco (Carli, R. 2017, p. 105).

Riconoscere queste emozioni è stato un punto di partenza. Piuttosto che usarle per giudicarci, abbiamo iniziato a guardarle come indizi di dinamiche collusive che ci stavamo formando a pensare: potevamo guardare alla costruzione di una competenza a istituire un pensiero sulle emozioni come alla nostra cosa terza.

Abbiamo continuato a lavorare sui vissuti evocati dall'esercitazione, per organizzarli in un desiderio formativo che ha orientato l'uso dei moduli di formazione successivi, tra cui quello di storia. All'interno di tale modulo, la prof.ssa M. Carli ci ha offerto un interessante contributo sulle finalità che hanno portato alla nascita del

corporativismo fascista, ovvero risolvere i conflitti di classe annullandoli, senza metterne in discussione gli assetti e le relazioni di potere.

### ***Educare o formare? Una proposta metodologica***

Come anticipato sopra, il “gioco” è stato proposto a seguito di una giornata seminariale il cui tema era la differenza tra le due principali metodologie d'intervento in psicologia. In sintesi, ci eravamo occupati di due modelli teorici sul mondo emozionale: la psicologia che legge i “fatti” (comportamentismo) e la psicologia che interpreta “vissuti” (Carli, R., 2019a). In linea con queste due prospettive, troviamo utile recuperare e fornire al lettore alcune categorizzazioni utili da tenere a mente per cogliere differenze circa il tipo di proposte formative entro cui tali strumenti possono inserirsi; pensiamo, in particolare, alla differenza tra formazione data e formazione costruita e tra educare e formare.

Siamo nell'ambito della formazione data in quei contesti in cui l'assetto formativo è pensato quale prassi ontologicamente utile, situazione nella quale l'obiettivo formativo viene dato per scontato e giustificato in relazione a motivi emozionali definiti come “buoni”, apparentemente giustificabili in maniera del tutto razionale. È in questo modo d'intendere il contesto formativo che “si passa inevitabilmente alla predica, alla descrizione di quello che “si deve” e quello che “non si deve” fare, pensare, agire” (Carli, Paniccia, 1999, p. 25).

Ci troviamo quindi entro finalità volte a educare: educare, etimologicamente deriva da *ex-ducere*, ovvero condurre fuori “l'uomo dai difetti originali della rozza natura, instillando abiti di moralità e di buona creanza” (www.etimo.it). Chi si pone tale finalità conduce interventi formativi correttivi in risposta a problemi sociali; in questo senso l'attività formativa non può che essere rivolta all'individuo, poiché non tratta l'assetto emozionale quale organizzatore della relazione sociale. Siamo nell'ambito della formazione costruita in quei contesti in cui l'assetto formativo viene definito in risposta a problemi organizzativi, in relazione cioè a una domanda formativa e a ragioni organizzative contesto-specifiche. Recuperiamo l'etimo di formare, derivante dal latino *fōrmare* che sta per dare forma, foggiare, comporre, produrre. Pensiamo al “dare forma, foggiare, comporre e produrre” come al dare senso, possibile se si legge il collegamento tra problema e azione formativa attraverso un processo di categorizzazione che implichi un modello di rapporto individuo-contesto.

A partire da quest'ottica metodologica, proponiamo una lettura critica di alcuni riferimenti trovati in letteratura circa la nascita dello strumento, utili a capire entro quale contesto storico e metodologico si inseriva questo lavoro e le finalità che si proponeva.

### ***Storia e contestualizzazione di Starpower<sup>2</sup>***

L'esercitazione Starpower è stata creata da Garry Shirts<sup>3</sup> nel 1969 nell'ambito delle lezioni sul razzismo presso il National Council of Social Studies (NCSS)<sup>4</sup>. Siamo negli anni della segregazione razziale: fino alla metà degli anni '60 in molti stati degli USA erano in vigore leggi che discriminavano i neri, negando loro i più elementari diritti civili (Venturini, 2010).

Nella sua prima versione Starpower è stata proposta a un gruppo di docenti e studenti del San Diego State College. Consisteva in un *role playing* che prendeva le mosse da un evento realmente accaduto: nella mensa di un College

---

<sup>2</sup> I contenuti presenti in questo sotto-paragrafo fanno riferimento all'articolo di Dukes, R. L., Fowler, S. M., & DeKoven, B. (2011). R. Garry shirts: Simulation gaming exemplar. *Simulation & Gaming*, 42(5), 545-570.

<sup>3</sup> Psicologo e docente presso il Dipartimento di Educazione all'Università dello Utah e al Western Behavioral Sciences Institute a La Jolla.

<sup>4</sup> La NCSS è la più grande associazione professionale degli Stati Uniti dedicata all'educazione e agli studi sociali, il cui obiettivo è quello di promuovere la competenza civica (<https://www.socialstudies.org>).

(diverso da quello in cui si è proposta la simulazione), era scoppiata una rissa a partire da un litigio tra due studenti, uno bianco e uno nero, a causa di un insulto razziale da parte dello studente bianco ai danni dello studente nero. Il litigio era poi degenerato in uno scontro violento che finì per coinvolgere un gran numero di studenti e parte del personale scolastico, causando cospicui danni ai locali della mensa. Per sedare il tumulto, si rese necessario l'intervento della polizia.

Nella simulazione i partecipanti si trovavano in una riunione indetta dal preside per discutere di questo incidente e provare a trovare soluzioni utili a prevenire eventi simili in futuro. Sono stati assegnati diversi ruoli: un gruppo di studenti razzisti bianchi, uno di studenti neri esponenti del *Black Power*, uno di studenti bianchi con posizioni moderate, uno di neri moderati e, infine, un gruppo di insegnanti. Non appena si è dato l'avvio alla simulazione, il conflitto occorso nella mensa viene riproposto, si potrebbe dire, tale e quale. Prima ancora che colui che vestiva i panni del preside potesse dire alcunché per introdurre l'incontro, un esponente del *Black Power* si scagliò contro il gruppo dei razzisti bianchi. Questi a loro volta contro attaccarono urlando insulti razzisti. Il preside tentò di placare gli animi, ma la situazione continuò a degenerare. Quando risultò evidente che il caos imperante era destinato a continuare, la simulazione fu interrotta.

Nel corso della successiva discussione, Shirts ha potuto notare che i partecipanti descrivevano gli agiti proposti nel corso dell'esercitazione come a loro estranei. In altre parole, hanno agito secondo quello che ritenevano che il ruolo assegnato gli richiedesse di agire. Nonostante questo, tutti i partecipanti si sono detti molto soddisfatti dell'esperienza appena fatta. Al contrario, per Shirts questa simulazione è stata del tutto fallimentare: riteneva che non servisse affatto ad aiutare le persone a comprendere la natura del razzismo, ma che incoraggiasse a pensarlo in termini stereotipali e valoriali.

Dunque, Shirts tornò a lavorare alla sua proposta di esercitazione con l'obiettivo di attivare nei partecipanti un pensiero sui problemi di divisione sociale. Poco dopo, l'ispirazione gli fu offerta dalla visione di un episodio di *Star Trek*, "Lascia che sia il tuo ultimo campo di battaglia": il Capitano Kirk e l'equipaggio della *Starship Enterprise* sono in una missione di soccorso. Giungendo a bordo dell'*Enterprise* con una navetta rubata ad una base stellare, Lokai, un alieno dal corpo mezzo bianco e mezzo nero, chiede protezione. Poco tempo dopo, anche Bele, suo inseguitore e suo simile, arriva a bordo, chiedendo di poterlo arrestare. Bele è diverso da Lokai solo per un aspetto: i colori bianco e nero delle sue metà del corpo sono invertiti.

Il capitano Kirk chiede perché siano in conflitto. Bele risponde: "Non è ovvio? Lokai è bianco sul lato destro. Tutta la sua gente è bianca sul lato destro". Bele e Lokai si odiano per il colore della propria pelle, una cosa totalmente inconcepibile per Kirk e gli altri dell'equipaggio. Per continuare la sua missione, Bele prende il controllo dell'*Enterprise* e la porta a Cheron, luogo da cui provengono entrambi, per scoprire che l'intera popolazione è stata annientata da una guerra totale di odio razziale. Lokai e Bele si rendono conto di essere gli unici rimasti in vita e continuano il loro divorante conflitto ("Episodi di *Star Trek*", n.d.).



Figura 1. Bele e Lokai, i protagonisti dell'episodio "lascia che sia il tuo ultimo campo di battaglia"

Shirts rimane colpito dal fatto che l'episodio di *Star Trek* si sia svolto in un tempo e in un luogo così lontano dalla terra che gli scrittori sono stati in grado di "affrontare i pregiudizi senza l'emozione e il sentimento che accompagna anche la parola 'razza' nella nostra società" (Coppard & Goodman, 1977, p. 494). Secondo Shirts la caratteristica più importante della trama era che l'inversione dei colori su Bele e Lokai era una fonte di conflitto banale e irrazionale. Per questo ha cercato di sviluppare una simulazione che permettesse alle persone di discutere di razzismo nello stesso modo in cui pensava che quell'episodio di *Star Trek* lo avesse reso possibile.

Shirts ha continuato a lavorare con l'idea che lo scopo del gioco dovesse essere nascosto ai giocatori, quindi non ha fatto alcun riferimento diretto alla razza o al colore della pelle e ha invitato i giocatori a comportarsi come hanno fatto Bele e Lokai. Ha persino chiamato il gioco Starpower in omaggio all'ispirazione di *Star Trek* e per mantenere il vero scopo nascosto ai giocatori.

Shirts organizzò l'esercitazione in due tempi: nel primo i partecipanti avrebbero giocato; nel secondo (detto *debriefing*) si sarebbe dato modo ai giocatori di riflettere sull'esperienza e sulle dinamiche, spesso violente e di potere, agite durante il gioco.

L'inserimento delle regole ha visto un percorso a tratti tragicomico; il gioco, fondato sulla contrattazione, inizialmente prevedeva che ai partecipanti venissero forniti dei bastoncini: dovevano servire per lo scambio ma più spesso venivano utilizzati per colpire gli altri giocatori. In seguito, Shirts ha deciso di introdurre la regola della stretta di mano nell'ipotesi di rendere più conciliante la trattativa, ma questo non ha impedito ai partecipanti di simbolizzare l'altro come avversario.

### ***La funzione dell'esercitazione***

Starpower, nei diversi contesti di applicazione che ha conosciuto, è stato utilizzato per trattare i problemi legati agli stereotipi sul potere che organizzano alcune differenze sociali: i gruppi di femministe lo hanno utilizzato per sollecitare discussioni sul potere nelle relazioni di genere; i dipartimenti di polizia per facilitare la comprensione delle conseguenze dell'abuso del potere; le aziende per aiutare i manager e i dipendenti a capire le difficoltà legate ai rispettivi ruoli (Garry Shirts, 1969).

Per Shirts lo strumento risponde a un interesse educativo che è sostanzialmente rivolto all'individuo. La proposta che SPS ci ha fatto di questa esperienza è stata una rielaborazione dell'esercitazione per come era stata pensata originariamente. In questo caso l'obiettivo era inserito all'interno del nostro specifico percorso: riconoscere e dare senso alle dinamiche collusive che organizzano la nostra partecipazione alla formazione, ed è in questo senso che noi ne riconosciamo l'utilità. È interessante notare come la rielaborazione non abbia riguardato le regole del gioco o gli elementi costitutivi dell'esercitazione: anche qui non si tratta di fatti. L'aspetto che differisce profondamente dall'originale riguarda il metodo e il modello teorico. Questo ha consentito a uno strumento, nato in una cultura individualista e molto lontano dal modello psicoanalitico qui proposto, di rivelarsi funzionale in rapporto a obiettivi diversi. In questo senso potremmo dire che il metodo riorganizza lo strumento e gli conferisce nuove forme.

Nello stesso anno dell'esercitazione, all'interno del modulo di storia tenuto dalla professoressa Maddalena Carli, avevamo iniziato a occuparci di fascismo con l'obiettivo di esplorarne il funzionamento. Abbiamo cominciato a pensare la categoria "fascismo" cercando, non senza difficoltà, di svincolarla da connotazioni valoriali nemiche per prendere in esame le matrici emozionali che la compongono: il bisogno di sicurezza, la difesa acritica delle appartenenze, la paura dell'estraneo, la fantasia di un potere forte a cui delegare l'organizzazione della relazione sociale, sono alcune delle tematiche emerse. Ci siamo accorti che anche noi avevamo sperimentato vissuti simili nel corso di Starpower e abbiamo ipotizzato che tali vissuti ci potessero avvicinare emozionalmente all'analisi del fascismo. Abbiamo sentito di vivere emozioni che ci hanno confuso e allo stesso tempo hanno sviluppato in noi l'interesse a ripensare l'esperienza. Abbiamo usato la resocontazione per pensare le emozioni che vivevamo come nemiche e per metterle in rapporto al contesto in cui emergevano, in altre parole per dare senso alle dinamiche collusive che organizzano la nostra partecipazione alla formazione.

Ci proponiamo di riprendere alcune questioni emerse nel resoconto la cui trattazione sentiamo possa essere, a questo punto, ulteriormente sviluppata.

### *Appartenenza come rifugio dai rapporti e dal pensare obiettivi*

Come anticipato nel resoconto, l'esercitazione si è svolta in orario serale, al termine di una lunga giornata seminariale. L'evento aveva suscitato una certa curiosità per la sua natura inedita, poiché le esercitazioni solitamente vengono svolte all'interno di moduli formativi. In questo caso hanno partecipato insieme allievi e specialisti, entrambi accomunati dall'appartenenza a SPS. La numerosa partecipazione ha comportato che dei 60 presenti solo 45 hanno potuto giocare, mentre i restanti partecipanti hanno assunto il ruolo di osservatori. La corsa all'iscrizione ci ha fatto riflettere sulla potenza dell'emozionalità legata al vissuto di essere dentro o essere fuori. Pensiamo al desiderio di partecipare da giocatori, a questa esercitazione, come difensivo rispetto al vissuto di esclusione. Per non restare "fuori" si corre e ci si accalca; vengono in mente le prove di ammissione e le liste degli idonei all'iscrizione per la Facoltà di Psicologia, le liste dei promossi e bocciati all'Esame di Stato, la fantasia di ammissione o di esclusione riproposta anche nei colloqui di committenza alla scuola di specializzazione. L'appartenenza a un gruppo era l'unico elemento che consentiva di rendere tollerabile la frustrazione legata alla confusione emozionale circa l'assenza di obiettivi, rispetto alla mancanza di comprensione sul perché del nostro stare insieme. In questa cornice l'altro, o gli spostamenti da un gruppo a un altro, erano vissuti in maniera persecutoria.

Sappiamo da Matte Blanco (1975/1981) che la nostra mente, se presa interamente entro la dimensione inconscia e quindi incapace di differenziare i vari aspetti della realtà, sdifferenziando in un unico insieme infinito ogni rielaborazione del contesto, procurerebbe un'emozione insostenibile e drammatica: il "precipitare in uno stato di non esistenza". Sappiamo anche che il modo di essere inconscio della mente costruisce, grazie all'intervento della percezione e quindi a un processo di differenziazione funzionale alla sopravvivenza, prime classi distinte, entro le quali peraltro vige la massima omogeneizzazione. La più primitiva di queste classi, l'abbiamo individuata entro lo schema amico-nemico. Una differenziazione emozionale che consente di distinguere l'oggetto amico dall'oggetto nemico, quindi di assumere atteggiamenti e comportamenti adeguati alla sopravvivenza nei confronti dell'amico (dipendenza-accoppiamento, seguendo gli assunti di base proposti da Bion (1961/1971) e del nemico (attacco-fuga, sempre seguendo Bion). Come si organizza la simbolizzazione emozionale amica o nemica del contesto? (Carli, 2020, p.131).

Nell'esperienza che abbiamo fatto non capivamo chi fosse il nemico, ma nemmeno chi fosse l'amico e il senso dello stare insieme in gruppo. La dimensione dell'appartenenza al gruppo-amico e del rapporto con l'estraneità-nemica veniva messa in crisi, inoltre, dal processo di scambio, che prevedeva che due giocatori si stringessero la mano dall'inizio dello scambio fino alla fine.



Figura 2. Partecipanti alla serata di gioco SPS, foto di Liliana Ricci

La regola della stretta di mano evoca la costruzione di un'alleanza. Si stringe la mano a una persona con cui si suggella un accordo, a cui ci si presenta per la prima volta; ma anche a un amico ritrovato o un conoscente. In Starpower lo scambio con l'altro si fondava su una prescrizione, non era prevedibile se tale incontro avrebbe prodotto beneficio a entrambi o se solo a una delle due parti, alimentando vissuti di diffidenza. Tale regola, infatti, è stata spesso trasgredita.

Le “nuove regole” formulate dal gruppo dei quadrati quali: blindare i gruppi, abolire l'obbligo dello scambio e l'assenza di interlocuzione dei cerchi e dei triangoli con i quadrati, sono tutti modi per negare l'esistenza di un rapporto con l'altro. Ci confrontiamo con una emozionalità difficile da tollerare e pensare.

Inoltre, il gruppo degli osservatori si riunisce insieme ai docenti per seguire il gruppo dei quadrati nella stanza dove verranno decise le nuove regole. Sembra dunque che il gruppo di osservatori si sia costituito intorno a chi veniva simbolizzato come dotato di potere, non più solo i conduttori ma ora anche un gruppo di giocatori.

Recuperiamo che la parola “blindare” nasce in ambito militare, dove la blinda è una copertura protettiva; si blindava qualcosa occultandolo. Questo richiama un nascondere; il gruppo dei quadrati, infatti, si era spostato in una stanza separata per discutere e mantenere segrete le nuove regole del gioco, difendendo in tal modo il proprio potere:

Se il mistero era caratterizzato dalle sue appartenenze ambigue e dalla componente fideista che intendeva evocare in chi – del mistero stesso – era solo un fruitore, non officiano la pratica misterica, il segreto diviene lo strumento principale del potere. Il potere di piccoli gruppi umani, sul resto dell'umanità. Con il segreto si istituisce l'incombente e violenta presenza di piccole élites umane, dall'appartenenza chiusa e avvolta nel segreto, appunto, il cui obiettivo esplicito o implicito è, spesso, l'acquisizione di un potere cosmico, la conquista del mondo. Alla pretesa di funzionare da mediatori tra la divinità e l'uomo, tramite la decifrazione segreta del mistero, si sostituisce l'appartenenza segreta a gruppi di potere che hanno, quale obiettivo, il potere stesso; il “dominio dell'umanità” ne è solo un esempio: il fascismo e il nazismo intendevano dominare sul mondo europeo – allargato all'Africa – in una spartizione che prevedeva il nord europeo, da est a ovest, a predominio tedesco (nazista), il sud, in tutta la sua estensione, a predominio italiano (fascista) (Carli, 2019b, p. 115).

Ci sembra interessante tenere insieme tali simbolizzazioni sul potere con ciò che stavamo trattando in quell'anno di formazione: ci occupavamo del funzionamento emozionale del fascismo e della nostra identità professionale, in rapporto a un contesto sociale e politico caratterizzato da violenza, scissioni e schieramenti. Durante le lezioni del modulo di storia, infatti, discutevamo della politica italiana e del rapporto con il fascismo: l'anno tra il 2018 e il

2019 era quello del governo giallo-verde, con a capo Matteo Salvini e Luigi di Maio; il seminario conclusivo di tali incontri era intitolato *Il fascismo e i suoi usi politici nel presente*. Attraverso l'esperienza di Starpower abbiamo sperimentato vissuti simili alle matrici emozionali del fascismo (il bisogno di sicurezza, la difesa acritica delle appartenenze, la paura dell'estraneo, la fantasia di ricorrere a un potere forte); recuperare tali vissuti, elaborarli e metterli in rapporto ai problemi del contesto sociale, ci riguarda come psicologi. Condividere e agire emozioni di impotenza e rabbia può essere letto in rapporto a repertori culturali ai quali anche la professione psicologica partecipa. Pensiamo, per esempio, ai problemi di convivenza nel mondo psicologico spesso orientato a mantenere divisioni, fondate sulla difesa dell'appartenenza al modello teorico di riferimento, più che a condividere ipotesi di intervento e interloquire rispetto ai problemi dei quali ci si intende occupare. Questa seconda possibilità aprirebbe anche all'eventualità di confliggere, ma permetterebbe di riconoscere sé stessi e gli altri come interlocutori interessati a sviluppare modelli e strumenti della professione.

### **Conclusioni**

La scuola di specializzazione SPS propone un intervento formativo psicologico-clinico orientato a pensare gli assetti collusivi nei quali siamo immersi. Pensa al setting come organizzatore capace di evidenziare e trattare le complesse dinamiche inconscie che attraversano le relazioni sociali; relazioni che sono oggetto del nostro intervento professionale presente e futuro.

L'esercitazione Starpower ci ha consentito di entrare in contatto con dimensioni di potere agito e ci ha confrontati con l'angoscia di tollerare emozioni percepite come nemiche, scomode e ambivalenti. Fare un passaggio dalla categorizzazione amico-nemico delle emozioni, all'utilizzarle come indizi di dinamiche collusive ci ha permesso di ripensare alla nostra appartenenza formativa e professionale. Recuperare la nostra implicazione emozionale nel corso di questa esperienza è stato un processo utile per poter pensare che le emozioni agite nell'esercitazione avevano a che fare con una modalità primitiva di rapporto con la realtà. In questo modo, abbiamo potuto riconoscere il "fascismo dentro di noi" e tollerare emozioni prima negate, attraverso una loro elaborazione. Tale processo di pensiero, resocontato tramite questo contributo, ci ha permesso di riflettere sulla nostra identità professionale, come strettamente legata ai sistemi di convivenza. Più precisamente, pensiamo alla funzione politica dell'intervento psicologico: dare senso politico alla professione di psicologi significa partecipare e intervenire entro le vicende culturali e politiche del paese.

### **Bibliografia**

- Carli, R. (2004). *Culture giovanili. Proposte per un intervento psicologico nella scuola* [Youth cultures. Proposals for a psychological intervention in the school]. Milano: FrancoAngeli.
- Carli, R. (2014). La formazione alla psicoanalisi: Modelli a confronto [Training in psychoanalysis: A comparison of models]. *Rivista di Psicologia Clinica*, 2, 179-196. doi: 10.14645/RPC.2014.2.501
- Carli, R. (2017). Gli agiti nel lavoro psicoanalitico [Acting out in psychoanalytic work]. *Quaderni della Rivista di Psicologia Clinica*, 1, 97-106. Retrieved from <http://www.rivistadipsicologiaclinica.it/quaderni>.
- Carli, R. (2019a). Experiences and facts: Scientificity and scientism in clinical psychology. *Rivista di Psicologia Clinica*, 14(1), 28-60.
- Carli, R. (2019b). The emotions associated with secrecy and mystery. *Rivista di Psicologia Clinica*, 14(1), 109-123

- Carli, R. (2020). *Vedere, leggere, pensare emozioni: Pagine di psicoanalisi* [Seeing, reading, thinking emotions: Psychoanalysis pages]. Milano: FrancoAngeli.
- Carli, R., & Paniccia, R.M. (1999). *Psicologia della formazione* [Training psychology]. Bologna: Il Mulino.
- Carli, R., & Paniccia, R.M. (2003). *Analisi della domanda: Teoria e tecnica dell'intervento in psicologia clinica* [Analysis of demand: Theory and technique of the intervention in clinical psychology]. Bologna: Il Mulino.
- Coppard, L., & Goodman, F. (Eds.). (1977). Urban gaming/simulation '77. Ann Arbor: University of Michigan School of Education. *Sage Journal*, 1-433. doi: 10.1177/104649647800900410
- Di Ninni, A. (1989). L'intervento psicosociologico e i suoi strumenti [Psychosociological intervention and its tools]. *Rivista di Psicologia clinica*, 3, 307-316.
- Dukes, R. L., Fowler, S. M., & DeKoven, B. (2011). R. Garry shirts: Simulation gaming exemplar. *Simulation & Gaming*, 42(5), 545-570. doi: 10.1177/1046878111424335
- Episodi di Star Trek. Serie Televisiva - Terza Stagione [Star Trek episodes. Television Series - Third Season]. (n.d.). [it.wikipedia.org](https://it.wikipedia.org/wiki/Episodi_di_Star_Trek_(serie_televisiva)_terza_stagione). Retrieved from [https://it.wikipedia.org/wiki/Episodi\\_di\\_Star\\_Trek\\_\(serie\\_televisiva\)\\_terza\\_stagione#Sia\\_questa\\_ultima\\_battaglia](https://it.wikipedia.org/wiki/Episodi_di_Star_Trek_(serie_televisiva)_terza_stagione#Sia_questa_ultima_battaglia)
- R. Garry Shirts, (1969). *Starpower*. La Jolla: Western Behavioral Sciences Institute.
- R. Garry Shirts, (2007). Ten secrets for creating training success. In M. Silberman (Ed.), *The handbook of experiential learning* (pp. 83-93). San Francisco: Pfeiffer.
- Venturini, N. (2010). *Con gli occhi fissi alla meta. Il movimento afroamericano per i diritti civili, 1940-1965* [With eyes fixed on the goal. The African American Civil Rights Movement, 1940-1965]. Milano: FrancoAngeli.

### Sitografia

<https://www.etimo.it>

<https://www.socialstudies.org>