

UNIVERSITÀ PONTIFICIA SALESIANA – ROMA

IUSVE ISTITUTO UNIVERSITARIO SALESIANO VENEZIA
Aggregato alla Facoltà di Scienze dell'Educazione – UPS



TESI DI BACCALAUREATO IN SCIENZE E TECNICHE DELLA COMUNICAZIONE GRAFICA E MULTIMEDIALE

Il gioco di ruolo applicato alla formazione delle *soft skill* in azienda:
il caso studio *Dungeons & Dragons*

Relatore: Prof. Matteo Adamoli

Candidato: Giovanni Giamboni
Matricola: 7432

Anno Accademico: 2018/2019

UNIVERSITÀ PONTIFICIA SALESIANA – ROMA

IUSVE ISTITUTO UNIVERSITARIO SALESIANO VENEZIA
Aggregato alla Facoltà di Scienze dell'Educazione – UPS



TESI DI BACCALAUREATO IN SCIENZE E TECNICHE DELLA COMUNICAZIONE GRAFICA E MULTIMEDIALE

Il gioco di ruolo applicato alla formazione delle *soft skill* in azienda:
il caso studio *Dungeons & Dragons*

Relatore: Prof. Matteo Adamoli

Candidato: Giovanni Giamboni
Matricola: 7432

Anno Accademico: 2018/2019

INDICE

INDICE	4
Abstract	5
Introduzione	6
CAPITOLO 1 IL GIOCO E LA NARRAZIONE COME STRUMENTI PEDAGOGICI	9
1.1. Il gioco	9
1.2. La narrazione	11
1.3. Il gioco nella formazione aziendale	14
CAPITOLO 2 IL GIOCO <i>DUNGEONS & DRAGONS</i>	18
2.1. Il gioco di ruolo	18
2.2. Elementi caratteristici	21
2.3. GdR e realtà	23
2.5 Il fantasy	28
CAPITOLO 3 UNA PROPOSTA PRATICO-PROGETTUALE PER L'UTILIZZO DI D&D IN AMBITO AZIENDALE	31
3.1. La necessità di una proposta pratica	31
3.2. La <i>Narrazione Fluida Funzionale</i>	32
3.3. Step 1: definizione dei parametri	32
3.4. Step 2: <i>conflitto cardine</i>	34
3.5. Step 3: <i>contesto narrativo</i>	37
3.6. Step 4: <i>nodi</i>	39
3.6.1. <i>Nodo 1: taverna</i>	41
3.6.2. <i>Nodo 2: fattorie</i>	42
3.6.3. <i>Nodo 3: mercato</i>	43
3.6.4. <i>Nodo 4: bosco</i>	44
3.7. Supporti pratici	46
CAPITOLO 4 LA MISURABILITÀ DELL'ESPERIENZA LUDICA: ANALISI DI CASI STUDIO E MODELLI DI RIFERIMENTO	47
4.1. La misurabilità	47
4.2. Caso studio <i>The Liquid House</i>	48
4.3. Caso studio <i>Lucca Comics & Games</i>	50
4.4. Proposte di modelli di misurazione qualitativa	52
Conclusioni	55
Bibliografia	57
Sitografia	61
Immagini utilizzate	63

Abstract

La tesi indaga il potenziale utilizzo del gioco di ruolo *Dungeons & Dragons* come strumento pratico-progettuale nella formazione aziendale delle *soft skill*. Si analizza il valore pedagogico di gioco e narrazione, per poi definire la natura specifica del gioco di ruolo. Il materiale bibliografico riferibile a questi argomenti è di natura quasi unicamente teorica, conseguentemente il principale risultato raggiunto è la proposta di una metodologia pratica per la progettazione di una Narrativa Fluida Funzionale utilizzabile come strumento formativo, già testata con successo durante *Lucca Comics & Games 2019*.

The thesis investigates the potential use of the role-playing game Dungeons & Dragons as a practical tool for soft skills training in a work environment. The educational value of games and storytelling is analyzed, to later clarify the specific nature of role-playing games. The bibliographical material concerning these topics is mostly theoretical, therefore the main result reached is the proposal of a practical method for the design of a Functional Fluid Narrative usable as an educational device, which was already tested during Lucca Comics & Games 2019.

Introduzione

L'idea per questa tesi nasce a seguito di ragionamenti sviluppati durante gli anni in IUSVE a proposito delle responsabilità del settore della comunicazione. Queste riflessioni fanno riferimento, in particolare, a tutte quelle forme comunicative tradizionalmente finalizzate all'intrattenimento, come i film, i libri di narrativa, i videogiochi, i giochi "analogici": questi media hanno un valore ed un potere educativo sui quali spesso si sorvola, dato che la natura dei prodotti è considerata altra, e proprio per questo è interessante ragionare sul loro ruolo e il loro peso nel dare forma a comportamenti e a pensieri. Questi ragionamenti sono stati poi sommati ad una passione personale per il formato del gioco di ruolo da tavolo, un particolare tipo di esperienza ludica basata quasi esclusivamente sulla narrazione collaborativa, e alle nozioni presentate nei corsi di *Pedagogia Generale* e *Pedagogia della Comunicazione*.

La finalità che ne risulta è la seguente: strutturare una modalità pratica di utilizzo del gioco di ruolo *Dungeons & Dragons* applicabile alla formazione aziendale nell'ambito delle *soft skill*, con l'intenzione di investigare come un medium orientato all'intrattenimento possa essere utilizzato in modo consapevole per generare effetti costruttivi e migliorativi.

La tesi è strutturata come un percorso che dalle fondamenta teoriche riferite alla bibliografia esistente arrivi a costruire una proposta pratica

Il primo capitolo si divide in tre parti. La prima si occupa della definizione del concetto di gioco e della classificazione teorica delle tipologie di gioco, in modo da delimitare l'ambito di interesse alle tipologie ludiche confinanti con l'ambito narrativo. Nella seconda parte si esamina la natura della narrazione come modalità tipicamente umana di elaborazione dell'esperienza e, conseguentemente, di educazione e formazione, con riferimento sia alla letteratura pedagogica tradizionale, sia a più recenti studi sulle dinamiche neurali stimulate dai racconti. La terza parte delinea l'approccio tradizionale all'utilizzo del gioco nella formazione aziendale, chiarendo come questo ambito possa essere arricchito dall'applicazione di tecniche ludiche che facciano leva sul valore della narrazione.

Nel secondo capitolo si analizza il gioco di ruolo come potenziale strumento formativo in grado di attingere al valore delle storie, sommandolo a quello già intrinseco del formato ludico. Si è scelto di definire la natura del gioco di ruolo a partire dalla storia della sua genesi come premessa per un'analisi più tecnica dei tre elementi che supportano l'esperienza: i giocatori, il master e gli strumenti regolatori esterni. Si procede poi ad un'analisi del rapporto tra gioco di ruolo e dinamiche reali, per sottolineare la particolare ricchezza di questa tipologia ludica, in grado di offrire livelli di

libertà progettuale ed interattività senza eguali nel campo dei prodotti tradizionalmente destinati all'intrattenimento. In relazione alle intenzioni pratiche di questo progetto, poi, si procede ad una panoramica del regolamento del gioco *Dungeons & Dragons* e alla motivazione della scelta dello stesso come sistema di riferimento per una proposta di utilizzo del gioco di ruolo nell'ambito della formazione aziendale. Il capitolo si chiude con una riflessione sull'importanza dell'ambientazione narrativa *fantasy* come ulteriore strumento per un approccio educativo efficace.

Il terzo capitolo è il corpo principale del lavoro di tesi, costruito sulle premesse definite dai primi due capitoli. L'obiettivo è stato quello di giungere ad una prima proposta di metodologia pratica per la progettazione di esperienze formative che utilizzino appieno i punti di forza del gioco di ruolo. Questa metodologia è stata chiamata *Narrazione Fluida Funzionale*, e si articola in cinque step (definizione dei parametri, *conflitto cardine*, *contesto narrativo*, *nodi*, supporti pratici) che vengono spiegati nel dettaglio facendo riferimento alla progettazione, passo dopo passo, di un'esperienza formativa di esempio.

Il capitolo conclusivo, il quarto, analizza la necessità di una misurabilità qualitativa del valore dell'esperienza, che viene considerata a partite dall'analisi di casi studio e modelli teorici esistenti.

Per concludere il quadro relativo alla natura di questa tesi, è opportuno menzionare le opportunità di confronto ed esperienza personale che ne hanno guidato lo sviluppo. Il primo approccio di chi scrive al mondo del *game design* finalizzato all'ambito aziendale è avvenuto durante un tirocinio, svoltosi all'inizio del 2019 ad Anversa in Belgio, presso *The Liquid House*¹. L'azienda si occupa di videogiochi destinati alla misurazione delle capacità cooperative dei gruppi di lavoro, ed è stata selezionata proprio a partire dalla sua attinenza con l'idea di partenza per questa tesi. Durante l'esperienza, si è avuta l'occasione di cimentarsi, soprattutto, nel design dei livelli e delle trame narrative dei videogiochi. Questa tesi non contiene materiale prodotto durante il tirocinio, ma sicuramente beneficia di una concezione funzionale della progettazione dell'esperienza di gioco che deriva da pensieri sviluppati in Belgio. L'ideazione di livelli per videogiochi che mettessero in campo determinate dinamiche di gruppo è sicuramente stata un'ottima palestra per lo sviluppo del pensiero progettuale articolato nel terzo capitolo.

Durante la stesura vera e propria della tesi, si è avuta l'opportunità di presentare il progetto all'interno della sezione *Educational* del festival *Lucca Comics & Games*. A tale scopo si è

¹ The Liquid House, «Home», URL: <https://www.theliquidhouse.eu>. (10 gennaio 2020)

organizzato un workshop² diviso in due parti: la prima si concentrava sulle premesse teoriche, mentre nella seconda si sono coinvolti i partecipanti in una breve partita di *Dungeons & Dragons* in cui si è proposta l'avventura sviluppata come esempio nel capitolo 3, la *Narrazione Fluida Funzionale* è stata poi spiegata in riferimento all'esperienza pratica appena vissuta. Il workshop ha avuto un riscontro estremamente positivo, ed è stato una ricca occasione di confronto e scambio riguardo al progetto di tesi e ai suoi possibili sviluppi futuri.

² Lucca Comics & Games, «D&D nella formazione aziendale», URL: <https://www.luccacomicsandgames.com/it/2019/games/educational/dd-nella-formazione-aziendale-mercoledi-30-ottobre-ore-1400-1600/>. (10 gennaio 2020)

CAPITOLO 1 IL GIOCO E LA NARRAZIONE COME STRUMENTI PEDAGOGICI

1.1. Il gioco

La definizione di gioco sulla quale si articolerà questo lavoro è quella proposta a metà del secolo scorso dal sociologo Roger Callois¹. I punti che egli esamina sono proposti di seguito.

Il gioco è un'attività. È fondamentale non cadere nell'errore di considerare scontata e trascurabile questa prima parte della definizione, in quanto sancisce in modo assoluto che la natura primaria del gioco è quella dell'esperienza attiva. Questo aspetto cardinale rende il formato ludico uno strumento prezioso nelle mani della pedagogia contemporanea nella sua migrazione da un approccio didascalico, informativo e unidirezionale ad una progettualità interattiva e dinamica.

Il gioco è libero e volontario. In questo punto sta la differenza sostanziale tra il giocare e lo svolgere un compito assegnato. L'ovvia implicazione è quindi che la partecipazione in modo obbligato ad un'attività ludica annulla completamente il valore dell'esperienza per i suoi fruitori.

È interessante soffermarsi sull'importanza di questo punto dalla prospettiva di un educatore che utilizzi strumenti ludici: perché il gioco abbia un valore educativo è necessario che questo sia accolto in modo attivo dai partecipanti, e quindi che sia presentato e gestito con modalità che guidino attraverso eventuali resistenze.

Il gioco è incerto. L'incertezza del gioco è presente sia negli esiti, sia nelle modalità di svolgimento. Il secondo ambito è probabilmente il più rilevante, in quanto la possibilità di operare scelte che determinano il corso dell'esperienza costituisce il nocciolo dell'esperienza ludica. Queste scelte, che di fatto sono un'espressione creativa del sé in un ambito controllato, sono uno strumento prezioso nelle mani dell'educatore. Nel proporre e gestire il gioco, egli può infatti regolare il contesto in cui le scelte avvengono, mentre l'osservazione dell'esito delle proprie scelte ha, se accompagnata, un potenziale educativo praticamente autonomo.

Il gioco è separato. I confini dell'esperienza di gioco sono tracciati sia nello spazio sia nel tempo. Si va quindi a creare una sorta di "mondo parallelo", che obbedisce a regole e dinamiche indipendenti. Il progettista dell'esperienza ludica ha di conseguenza la possibilità di preparare un

¹ Luperini R., *Giochi d'aula*, Milano, Franco Angeli, 2016, p. 13.

contesto che, essendo più facilmente gestibile e misurabile della totalità dell'esperienza umana reale, può isolare ed esaltare abilità, comportamenti e reazioni.

Il gioco è improduttivo in sé. Nonostante il gioco possa avere riscontri e risultati reali (la perdita di denaro, la vincita di un titolo, la riflessione sul proprio comportamento, ecc...), il gesto ludico in sé non produce alcun valore. Si deduce quindi che il gioco presuppone un'operazione semiotica che carica di senso il gesto altrimenti vuoto. Questo processo di etichettatura dei gesti in un insieme coerente, assimilabile alla regolamentazione, è il cuore dell'aspetto tecnico-progettuale del gioco. Uno step ulteriore va aggiunto nel caso della progettazione per il contesto educativo, dove il percorso semiotico diventa gesto-significato-valore pedagogico.

Sono queste le caratteristiche condivise da tutti i giochi. I fattori di differenziazione, e quindi di definizione del singolo gioco, risiedono nelle modalità di svolgimento dell'esperienza.

La prima divisione del grande insieme dei giochi avviene nelle tipologie della Paidia e del Ludus. Con il primo termine si intende l'attività libera e fine a sé stessa, il divertimento senza regole. La Paidia è caratterizzata da improvvisazione e spensieratezza e comprende, ad esempio, giochi come il "girotondo", la discesa in slittino, i canti di gruppo sugli autobus. Una sottocategoria dei giochi di Paidia sono i giochi fittizi, sorretti dall'unica regola del "fare come se" (giocare con i soldatini, "giocare a lupo", ecc...). Con Ludus, invece, si intende il gioco regolamentato, che ricerca appagamento nella difficoltà gratuita. Alcuni esempi sono il gioco degli scacchi, i videogiochi incentrati sul problem-solving e il sudoku².

Per ritornare all'idea di operazione semiotica come presupposto del gioco, è interessante notare come la differenziazione tra Paidia e Ludus sia la prima e fondamentale significazione dell'esperienza. Un gesto di per sé anonimo e vuoto come il lancio di una palla può così diventare il tiro casuale tra bambini in cerchio o la partita di pallacanestro professionale.

Il gioco di ruolo, oggetto di questa tesi, è uno dei pochi esempi di eccezione in cui il gioco non può essere fatto rientrare chiaramente nell'ambito del Ludus o della Paidia. Il formato di gioco è infatti composto sia da elementi fortemente codificati che da parti guidate unicamente dall'immaginazione e dalle intenzioni dei giocatori.

Il grande insieme dei giochi è inoltre ulteriormente suddivisibile in quattro categorie, a seconda della tipologia fondamentale di esperienza proposta. Le prime tre tipologie sono Alea (gioco totalmente sottomesso al caso, come le slot machine), Agos (gioco basato sul valore personale e spesso incentrato sulla competizione, come una gara di nuoto) e Ilinx (gioco che punta all'esperienza

² Ivi, pp.14-15.

di una sensazione di vertigine, come un giro su una ruota panoramica). La quarta categoria, di interesse prioritario per questo scritto, è quella della Mimicry, e comprende i giochi di imitazione che, in generale, si occupano della messa in atto di uno scenario narrativo portato avanti dai giocatori che interpretano un ruolo. La resa complessiva dell'esperienza e l'abilità del giocatore ruotano intorno al mantenimento della coerenza dello scenario giocato.

Ogni gioco presuppone l'accettazione temporanea, se non di un'illusione (per quanto quest'ultima parola non significhi altro che entrata in gioco: *in-lusio*), almeno di un universo chiuso convenzionale e, sotto determinati aspetti, fittizio. Il gioco può consistere non già nello sviluppare un'attività o nel subire un destino in un contesto immaginario, ma nel diventare noi stessi un personaggio illusorio e comportarci di conseguenza. Ci troviamo allora di fronte a tutta una serie di manifestazioni che hanno come caratteristica quella di basarsi sul fatto che il soggetto gioca a credere, a farsi credere o a far credere agli altri di essere un altro.³

La Mimicry è ovviamente la tipologia dominante del formato del gioco di ruolo; le altre possono essere presenti ma sono secondarie e spesso riconducibili alla necessaria contaminazione tra i vari ambiti ludici (anche una partita di scacchi, gioco prettamente di Agos, può creare sensazioni legate all'Ilinx nell'attesa della mossa dell'avversario).

Dato che l'interpretazione di ruoli in un contesto è, per sua natura, narrativa, è opportuno avvicinare il discorso sul gioco alla pedagogia attraversando un tema fondamentale per questa disciplina: la narrazione.

1.2. La narrazione

Jonathan Gottschall, nel libro *L'istinto di narrare. Come le storie ci hanno resi umani*, opera una panoramica sulla natura della narrazione come dimensione umana.

Per sintetizzare in poche righe la tesi di Gottschall, la narrazione pervade la totalità dell'esperienza umana, «le storie sono per gli esseri umani ciò che l'acqua è per i pesci»⁴, ne siamo circondati in sogni, prodotti di intrattenimento, musica, pubblicità, cultura, religione, gioco. Le storie, così come la mano⁵, sono uno strumento sviluppato dall'evoluzione per ricoprire una moltitudine di

³ Callois, R., *I giochi e gli uomini*, Milano, Bompiani, 2014, Capitolo 2a ebook.

⁴ *ivi*, Prefazione.

⁵ Gottschall, J., *L'istinto di narrare, come le storie ci hanno resi umani*, Torino, Bollati Boringhieri, 2014, Capitolo 2 ebook.

ruoli e funzioni: allenamento mentale, coesione sociale, trasmissione di informazioni e valori, delimitazione del gruppo.

Il ruolo pedagogico della narrazione viene menzionato frequentemente come componente costitutiva di questa dimensione, tuttavia si ritiene che, in generale, il valore educativo delle storie possa essere riferito a due dinamiche dominanti: le storie come mezzo per la costruzione di senso (e quindi come strumento che coadiuva l'esperienza di vita) e le storie come ambiente di sperimentazione protetto (e quindi come esperienza indipendente).

Il primo caso è esemplificato da Achille che spiega alla madre che partirà per la guerra di Troia nonostante sappia che perderà la vita combattendo, ma nella consapevolezza che proprio per questo la sua storia vivrà in eterno⁶. O da Amleto che, sul punto di morte, chiede all'amico Orazio di ricordarlo narrando la sua storia⁷.

In entrambi questi esempi letterari, assistiamo ad una dinamica particolarmente interessante nel rapporto tra vita e narrazione. L'esistenza necessita del pensiero narrativo per spiegarsi a sé stessa e trovare senso (e compimento) in una struttura coerente.

La narrazione è quindi, in primo luogo, una narrazione del sé indirizzata alla costruzione di senso, ed è proprio questo il pensiero del filosofo Asdair MacIntyre: «L'uomo nelle sue azioni e nella sua prassi come nelle sue funzioni, è essenzialmente un animale che racconta storie. [...] non lo è essenzialmente, ma lo diventa attraverso la sua storia. [...] Posso rispondere alla domanda 'Che cosa devo fare?' solo se sono in grado di rispondere alla domanda preliminare: 'Di quale storia o di quale storie mi trovo a far parte'».⁸

Questa prospettiva è accolta e rielaborata ulteriormente negli anni Novanta da Bruner, che articola un modello di percezione della propria esperienza basato sul rapporto tra un sé narrato e un sé narrante⁹. Il percorso è ripreso da Michele Pellerey nella sua proposta di pedagogia come scienza pratico-progettuale, dove individua il soggetto come centro di due narrazioni: quella passata, che funge da contesto e punto di partenza, e quella futura, assimilabile al pensiero progettuale.

⁶ «È precluso a me il ritorno, ma avrò gloria immortale; se invece andassi a casa nella cara terra dei padri, sarebbe perduta per me la nobile gloria.» (Omero, *Iliade*, Milano, Feltrinelli, 2018, Canto IX, Versi 413-415).

⁷ «Se mai mi amasti, astieniti per un tratto dalla felicità e rassegnati a menar penosamente la vita in questo tristo mondo per narrare la mia storia.» (Shakespeare, W., *Amleto*, Milano, Garzanti, 2016, Atto V, Scena II).

⁸ MacIntyre, A., *After virtue. A study in moral theory*, Notre Dame, University of Notre Dame press, 1981, p.215.

⁹ Bruner J.S., *La ricerca del significato: per una psicologia culturale*, Torino, Bollati Boringhieri, 1992, p.109.

[Da un approfondimento della prospettiva di Buber sulla natura del pensiero narrativo] nasce la possibilità, se non la necessità, di rileggere la progettazione educativa come una modalità particolare di sviluppo dell'intelligenza narrativa. Infatti la progettazione delle azioni e delle pratiche educative può essere vissuta dai singoli, ma soprattutto dall'intera comunità come una forma di narrazione proiettata sul futuro, che si innesta sulle storie del passato e sulle presenti risonanze soggettive.¹⁰

La seconda dinamica, quella di narrazione come esperienza indipendente, è esaminata da Gottschall nel già citato *L'istinto di narrare*, dove è raccolto il pensiero di vari teorici che ipotizzano che una delle principali cause evolutive del pensiero narrativo sia la sua funzione di area di sperimentazione protetta¹¹. Uno degli ambiti di sviluppo di questa abilità sarebbe stato, ad esempio, quello di pianificare strategie di caccia potendone immaginare gli esiti finali. Tutt'oggi questa funzione persiste. Per citare Janet Burroway, autrice americana, «*La letteratura offre sensazioni per le quali non dobbiamo pagare prezzi. Ci consente di amare, condannare, perdonare, sperare, sognare e odiare senza correre nessuno dei rischi che queste emozioni normalmente implicano*»¹².

Nel 2009, un gruppo di ricercatori della Washington University guidati da Nicole K. Speer condussero un esperimento che, utilizzando la risonanza magnetica, puntava ad indagare la relazione tra azioni narrate ed attivazione delle aree cerebrali analoghe nel soggetto esposto alla storia¹³. In precedenza, studi erano stati condotti sull'attivazione cerebrale davanti all'azione altrui (a partire dalla famosa scoperta da parte dell'Università di Parma, nei primi anni 90, dei neuroni specchio¹⁴) e davanti all'esposizione a parole singole¹⁵, ma mai davanti ad un prodotto narrativo completo.

I soggetti, posizionati nello scanner a risonanza magnetica, leggevano il racconto delle azioni, nel corso della sua giornata, di un bambino di 7 anni. Lo studio rilevò una relazione diretta tra le azioni compiute dal bambino nella storia e le aree del cervello che venivano rilevate come attive nel lettore, di modo che leggere di oggetti sollevati attivava le aree coinvolte nei processi di manipolazione, leggere di una stanza attraversata attivava le aree collegate alla navigazione spaziale e così via. La ragione di questa attivazione sembra risiedere nelle dinamiche di comprensione della

¹⁰ Pellerey, M., *Educare. Per una pedagogia intesa come scienza pratico-progettuale*, LAS, Roma, 2014, p.104.

¹¹ Gottschall, J., op.cit., Capitolo 3 ebook.

¹² Burroway J., *Imaginative Writing: The Elements of Craft*, New York, Longman and Penguin Academics, 2002, p.74.

¹³ Speer, Nicole K., et al. «Reading Stories Activates Neural Representations of Visual and Motor Experiences.» *Psychological Science*, n.8, vol. 20, pp. 989–999, agosto 2009.

¹⁴ Rizzolatti, G., Sinigaglia, C. *So quel che fai: il cervello che agisce e i neuroni specchio*, R. Cortina ed., Milano, 2006.

¹⁵ Pulvermüller F., «Brain mechanisms linking language and action.», *Nature Reviews Neuroscience*, 2005, p. 576–582.

storia, che viene simulata a livello interno dal soggetto esposto ad essa. Il potenziale impatto sul comportamento umano della narrazione, e quindi il suo valore educativo, risultano ancora più evidenti se alla premessa che le storie attivano connessioni sinaptiche si collega la natura plastica del cervello, che altera la sua forma per facilitare le connessioni neurali a cui è esposto più di frequente. Sarebbe questa la dinamica a partire dalla quale anche il sogno potrebbe essere considerato un'esperienza narrativo-educativa¹⁶. È quindi non da escludere l'ipotesi secondo la quale l'esposizione ripetuta a dinamiche narrative faciliti la riproposta delle stesse dinamiche nell'atteggiamento reale.

Per riportare il discorso al tema principale del gioco, quindi, la premessa su cui si basa questo lavoro è quella che un formato di gioco basato sulla Mimicry e fortemente improntato sugli aspetti narrativi della stessa possa portare all'educando tutti i vantaggi della narrazione pura, con il benefit aggiuntivo di un ruolo attivo nel ciclo di produzione dei significati e reazione ad essi. Questa premessa è già applicata efficacemente, e spontaneamente, dai bambini con giochi di ruolo come il "fare la spesa" e il "giocare alla mamma", e sembra essere uno dei modelli educativi più utilizzati anche dal resto del regno animale (basti pensare ai cuccioli che si preparano ai futuri combattimenti per la dominanza giocando alla lotta).

1.3. Il gioco nella formazione aziendale

Quello della formazione aziendale e del team-building è al momento un settore fortemente in crescita, e per questo è attualmente molto facile incappare in pensieri progettuali poco solidi e "di moda". Un aneddoto divertente, vissuto in prima persona da chi scrive, è quello dell'incontro con un gruppo aziendale impegnato in un'esperienza di team-building basata su una partita di "golf urbano" in mezzo alla città di Anversa. I partecipanti dovevano attraversare il centro storico collocando, prima di ogni tiro, la pallina su un piccolo tappeto di erba sintetica per poi colpirla cercando di non inserire nessun passante nella traiettoria del colpo. Non si mette in dubbio l'interesse del formato, né il valore interpersonale della condivisione di un'esperienza divertente. Ci si chiede solamente quale sia il pensiero pedagogico-progettuale alla base di questo tipo di proposta.

Roberto Luperini, nel libro *Giochi d'aula*, fa poi una panoramica delle modalità pedagogiche più frequenti nell'ambito della formazione aziendale in senso stretto. C'è il dotto, che riversa informazioni, date e tecnicismi asettici sul suo pubblico; il formatore direttivo, che pur proponendo stimoli al pubblico segue percorsi predeterminati che annullano il valore della discussione; e infine

¹⁶ Gottschall, op. cit., Capitolo 3 ebook.

il formatore cognitivo, che incoraggia brainstorming di gruppo sui temi trattati, salvo poi ricondurre i prodotti degli stessi alle argomentazioni a favore della sua proposta¹⁷.

L'alternativa portata avanti da Luperini è quella del gioco. L'autore sostiene che, in presenza di un modello di riferimento solido e di partecipanti "normali",

[sia] possibile progettare un gioco che evidenzi esattamente le dinamiche di cui vogliamo trattare. Sarà poi compito del formatore supportare l'aula a riconoscere segni, sintomi, comportamenti tipici di ogni fase. Il tutto con maggiore ricchezza di dettagli, efficacia e rapidità di qualsiasi teorizzazione astratta.

In aggiunta ci sarà qualche domanda dall'aula non totalmente risolta che spingerà a riflettere meglio e più a fondo sul tema, a patto che chi conduce il gioco non si senta in dovere di avere sempre una risposta preconfezionata per ogni cosa che possa accadere.¹⁸

In sostanza, i temi dovrebbero essere affrontati a partire da esperienze ludiche a cui dovrebbe seguire una fase di debrief per evidenziarne gli aspetti formativi e dedicarsi ad una discussione teorica dei temi¹⁹. Il punto centrale e la forza di questa proposta risiedono nel gioco come forma di sperimentazione attiva delle dinamiche trattate. Tutti i giochi proposti dall'autore sono quindi, in diverse misure, strumenti per far passare la discussione attraverso un'esperienza pratica.

Si ritiene necessario, a questo punto, esaminare il *workflow* della proposta pedagogico-ludica di Luperini: l'educatore approccia l'educazione a partire da un modello, identifica i temi da trattare, seleziona per ogni tema un gioco con dinamiche e meccaniche indipendenti, in aula propone agli educandi il gioco, l'esperienza coinvolge i partecipanti "lanciando" il rispettivo tema, il formatore guida una discussione che riporta l'esperienza al suo valore educativo. Supponiamo, ad esempio, che il formatore stia preparando un'attività per un gruppo poco efficiente nel coordinare le proprie attività. Farà ovviamente riferimento ad un modello psicologico che inquadri l'argomento, ma invece di presentare le modalità di cooperazione ottimali "a tavolino" sceglierà di proporre il tema affidandosi al gioco *Il Mostro*:

Il gioco [...] spinge un gruppo all'azione immediata ed ottiene senza chiederlo di sviluppare le capacità di adattarsi gli uni agli altri trovando accordi e soluzioni in corso d'opera.

¹⁷ Luperini, op. cit., p. 23.

¹⁸ Ibid., pp. 24-25.

¹⁹ Ibid., p. 38.

L'aula va divisa in sottogruppi di cinque partecipanti, ogni gruppo ha quindi dieci braccia e dieci gambe... non così il "mostro" che i gruppi creeranno.

Darete infatti istruzioni per la costruzione di un "mostro" che avrà in totale venti arti ma distribuiti in modo sempre diverso: otto braccia e dodici gambe, tredici braccia e sette gambe: il trucco è che *gambe* sono gli arti che toccano terra e *braccia* quelli che non la toccano.

Avanzando nel gioco sarà concesso progressivamente meno tempo ai gruppi per realizzare il "mostro".

Nella discussione finale si cercherà di far emergere come si siano evolute le modalità di comunicazione per poter realizzare il "mostro" in minor tempo.²⁰

Il gioco verrà spiegato nelle sue regole ed eseguito dai partecipanti. A questo punto inizierà la vera fase formativa, dove il materiale esperienziale grezzo del gioco verrà utilizzato dal formatore per far risaltare gli atteggiamenti cooperativi più efficaci.

In questo formato si individuano le seguenti lacune:

- a) I temi da trattare sono definiti a priori e questo finisce necessariamente per isolarli dalle dinamiche quotidiane reali intese come insieme unico.
- b) Il formatore deve possedere una biblioteca mentale ludica molto ampia o comunque la capacità di progettare giochi su misura per ogni tipo di necessità, dall'altro lato i partecipanti dovranno apprendere sistemi di regole diversi ed indipendenti per ogni attività proposta.
- c) Il ruolo del gioco è fondamentalmente quello di cornice che accompagna e facilita l'attività educativa senza però essere sede del vero valore pedagogico, che risiede invece nella discussione finale e in particolare nel fatto che questa sia guidata da un professionista che saprà dove condurla.

È interessante notare come la natura di queste lacune possa essere ritrovata in una sorta di distanza tra il gioco e l'esperienza di vita, un'asetticità dell'esperienza ludica che trova il suo compimento pedagogico nell'essere schema del reale. Questo divario potrebbe forse essere colmato se alla base della progettazione del gioco si ponesse quello stesso pensiero narrativo che da sempre l'uomo utilizza per spiegarsi la realtà.

Si vorrà quindi ipotizzare un metodo per integrare la proposta di formazione ludica con il valore pedagogico della narrazione, declinato in formato di gioco attraverso la categoria della Mimicry. Un contesto narrativo-ludico, infatti, per riprendere quanto detto in precedenza (si mantiene il parallelismo con l'elenco precedente):

²⁰ Ibid. p. 86.

- a) Può creare, nella mente dei partecipanti, un intero universo che può ricalcare o meno le dinamiche, problemi e difficoltà del mondo reale con i loro contesti e conseguenze, rimanendo al tempo stesso un ambiente isolato e protetto dove sperimentare reazioni, soluzioni ed atteggiamenti.
- b) Può proporre una quantità pressoché illimitata di temi facendo leva sull'unica grande regola (più o meno codificata) del "giochiamo una storia".
- c) Porta il valore educativo dell'esperienza all'interno dell'esperienza stessa, grazie al feedback offerto dalle conseguenze narrative delle proprie scelte di gioco.

Il capitolo seguente analizzerà un gioco dove questi punti, insieme a tutti gli altri punti di forza del gioco e della narrazione, sono già applicati; con l'intenzione di integrare gli spunti pedagogici sopra analizzati in una proposta ludico-narrativo-pedagogica.

2.1. Il gioco di ruolo

Una volta appurato il valore della narrazione e del gioco in ambito formativo, è interessante approfondire la natura di quei formati che traggono punti di forza da entrambi. Le contaminazioni tra l'ambito ludico e quello narrativo sono continue: da un lato, il gioco si appoggia a strumenti narrativi come mezzi di costruzione di senso intorno alle meccaniche (basti pensare al tabellone, e al nome stesso, del *Gioco dell'Oca*, che si appoggia ad uno specifico immaginario dotato di ambientazione e personaggi per rendere più accessibile la fruizione). Dall'altro, non sono rari i tentativi, da parte dei media tipicamente narrativi, di introdurre elementi ludici per aggiungere una dimensione ulteriore alle storie raccontate; ciò avviene principalmente attraverso il concetto di interattività declinato in vari formati, dai *librigame*¹ ai film interattivi firmati *Netflix*². In questo tipo di prodotti "contaminati", però, è molto facile individuare un carattere dominante ed uno secondario.

Il formato del gioco di ruolo, analizzato in questo capitolo, ha la peculiarità della totale commistione tra gioco e storia. Il risultato è un'esperienza dove il "campo da gioco" si trova in una narrazione condivisa, e la narrazione è strutturata a partire da caratteristiche tipiche dell'ambito ludico. Questo formato risulta quindi particolarmente rilevante, soprattutto dal punto di vista formativo-progettuale, in quanto mezzo capace di fornire simultaneamente benefici legati ad ambiti diversi.

Le premesse del formato del gioco di ruolo sono semplici: si tratta di un'esperienza di narrazione collaborativa dove un giocatore, solitamente chiamato "master", si occupa di fornire un contesto, una "cornice", mentre tutti gli altri giocatori popolano la storia interpretando un personaggio che viene mosso raccontandone le azioni. Il gioco si struttura quindi in un continuo ciclo tra l'azione narrata dal giocatore e la risposta del contesto narrata dal master. Questa semplice struttura permette, rimanendo seduti intorno ad un tavolo, di giocare ed esplorare in prima persona

¹ Labbozzetta, G., *Le forme dell'improvvisazione teatrale: Stili, generi, categorie, game, drammaturgia, meccanismi comici*. Limena, libreriauniversitaria.it edizioni, 2019, p.133.

² Il primo prodotto interattivo vero e proprio sulla piattaforma è stato il film *Bandersnatch*, parte del franchise *Black Mirror*, dove la narrazione è guidata da scelte che vengono offerte allo spettatore che si trova quindi a "giocare" decidendo le azioni del protagonista. Netflix, «Bandersnatch» URL: <https://www.netflix.com/it/title/80988062>, Slade, D. (regia), Brooker, C. (sceneggiatura). (3 settembre 2019)

qualsiasi scenario e dinamica appoggiandosi unicamente all'immaginazione condivisa. Il gioco di ruolo non è un'esperienza totalmente inedita, anzi, si rifà a modalità narrative e ludiche che possono essere senza dubbio definite archetipiche³, ma ha il merito di codificare questi elementi in una forma coerente ed accessibile, che li rende malleabili anche dal punto di vista progettuale.

Il gioco di ruolo (da qui in poi GdR) nasce ufficialmente nel 1974, quando la casa produttrice di *Wargame* da tavolo *Tactical Studies Rules* pubblica la prima edizione di *Dungeons & Dragons*. Il gioco è appunto un discendente del formato del *Wargame*: sistemi di regole per la simulazione, solitamente storica, di battaglie tra eserciti con soldatini⁴.

I due padri del GdR, Dave Arneson e Gary Gygax⁵, rielaborano questo sistema con due intuizioni destinate a rivoluzionare il mondo ludico. La prima è quella dello spostamento del focus dall'esercito al singolo "soldato". I giocatori non si trovano quindi più a muovere eserciti rivali, ma personaggi singoli che in questo nuovo formato collaborano per raggiungere obiettivi comuni. Il concentrarsi su un unico personaggio capace di "sostenere" sfaccettature fisiche, emotive e morali come un essere umano reale apre le porte ad una profondità completamente nuova. Non si parla più semplicemente di sistemi di regole e di vittoria o sconfitta, ma di motivazioni, desideri, scopi. L'ambientazione tipica dei *Wargame* verrà poi lasciata in disparte e i personaggi potranno diventare alter ego del giocatore nelle ambientazioni più svariate.

La seconda intuizione è quella dell'introduzione dell'elemento narrativo, e in particolare della contestualizzazione narrativa all'interno di un mondo fantasy. Le implicazioni di questa scelta sono numerose; l'approccio narrativo comporta, sul breve termine, la possibilità di determinare le azioni dei personaggi non più a partire da regole e tipologie di mosse predeterminate, ma a partire dalla volontà del giocatore che può essere concretizzata nella narrazione, e quindi nel gioco, senza ostacoli. Questa libertà di progettare l'azione del personaggio con tutte le possibilità di un'azione reale è presente forse solamente nel teatro di improvvisazione, e la gran parte dei medium ludici, videogiochi in primis, sta cercando da anni di avvicinarsi ad una libertà di azione che tutt'ora è estremamente distante dall'immediatezza e dall'eleganza dell'atto narrativo. Sul lungo termine invece la narrazione rende il GdR un formato unico: la durata delle partite non è più limitata e

³ Jung definisce l'archetipo come "la tendenza a formare singole rappresentazioni di uno stesso motivo che, pur nelle loro variazioni individuali, anche sensibili, continuano a derivare dal medesimo modello fondamentale", possiamo quindi definire il gioco di ruolo come un'esperienza archetipica riconoscendo nella sua struttura elementi ricorrenti in altre modalità di aggregazione narrativa (ad esempio nel parallelismo tra il master, il cantastorie e lo sciamano). Jung, C.G., *L'uomo e i suoi simboli*, Firenze-Roma, Edizioni Casini, 1967.

⁴ Ghilardi M., Salerno I, *Giochi di ruolo, estetica e immaginario di un nuovo scenario giovanile*, Latina, Tunuè, 2007, p. 15.

⁵ Ibidem.

prevedibile, come in qualsiasi gioco da tavolo o nei Wargame, ma si estende episodicamente in maniera potenzialmente illimitata; i giocatori possono interpretare e giocare i loro personaggi anche per anni nella stessa ambientazione, esplorando interi mondi costruiti nella narrazione condivisa e portando avanti vere e proprie epopee composte partita dopo partita. Una conseguenza di questo particolare approccio è la “crescita” dei personaggi nel tempo. Viene introdotto il concetto di “salire di livello”, che diventerà una frequente modalità di rappresentazione della progressione narrativa in tutto il mondo ludico (tanto da essere collegato, oggi, più che altro al mondo dei videogiochi). Oltre all’avanzamento “tecnico” che il personaggio ottiene nel corso del tempo (ottenendo nuove abilità, equipaggiamenti, incantesimi, ecc...) è da evidenziare un altro tipo di crescita: quello del gruppo di giocatori che gradualmente impara ad integrare le abilità dei singoli personaggi e a collaborare in modo sempre più efficace per superare gli ostacoli che il gioco presenta.

La caratteristica principale di questo nuovo formato è la sua natura estremamente libera e plastica rispetto ai desideri del gruppo che lo gioca; le regole divengono una piattaforma narrativa più che un sistema vincolante, come spiegato nel manuale del giocatore:

Per giocare a D&D, e per giocare bene, non è necessario leggere tutte le regole, memorizzare ogni dettaglio del gioco o padroneggiare la sottile arte di tirare dadi dalla forma insolita. Nulla di tutto questo è collegato e ciò che davvero conta nel gioco.

Le uniche cose necessarie sono due. La prima è un gruppo di amici con cui condividere l’esperienza di gioco. [...] La seconda cosa che vi serve è una fervida immaginazione o, meglio ancora, la disponibilità a usare l’immaginazione di cui siete dotati. Non è necessario essere un esperto narratore o un artista geniale.

È sufficiente avere un pizzico di ispirazione creativa, il coraggio di essere disposti a costruire qualcosa e a dividerla con gli altri.⁶

Dal giorno della sua ideazione il gioco di ruolo si è evoluto e ha influenzato in modo preponderante la totalità del mondo narrativo e ludico⁷. Oggi esistono svariati GdR, che coprono numerose tipologie di ambientazione (dall’horror⁸, al fantascientifico⁹, alla nostalgia degli anni ‘80¹⁰) e livelli di

⁶ Wizards of the Coast, *D&D Player’s Handbook, Manuale del Giocatore*, Reggio Emilia, Asmodee Italia, 2018, p.4.

⁷ Vedi, ad esempio, i già citati film interattivi su Netflix: prodotti che beneficiano di uno specifico approccio alla narrativa originariamente definito dal GdR.

⁸ Chaosium, «Call of Cthulu», URL: <https://www.chaosium.com/call-of-cthulhu-rpg/>. (5 settembre 2019)

⁹ Paizo, «Starfinder», URL: <https://paizo.com/starfinder>. (5 settembre 2019)

¹⁰ Gilmour, J., Levandowski, D., *Kids on Bikes*, San Diego, Renegade Game Studios, 2018.

complessità del regolamento (dai GdR “in miniatura” giocabili in una singola partita¹¹, a manuali di centinaia di pagine¹²).

Dungeons & Dragons, oggi giunto alla sua quinta edizione, sta guidando il ritorno alla ribalta del Gioco di Ruolo¹³ ed è tuttora «The World’s Greatest Role Playing Game»¹⁴.

2.2. Elementi caratteristici

Per comprendere appieno la natura dei GdR è opportuno analizzarne gli elementi caratteristici. Nonostante il numero dei Giochi di Ruolo in commercio sia molto elevato e nonostante ogni sistema abbia le sue peculiarità, ogni GdR condivide con gli altri almeno tre elementi che costituiscono l’anima di questa tipologia ludica. Essi sono i tre attori che prendono parte alla scrittura in tempo reale della narrazione condivisa: il master, i giocatori ed un terzo elemento fuori dal controllo di entrambi (come ad esempio il lancio di dadi per valutare il successo di un’azione). Lo scheletro dell’andamento di una partita di GdR consiste in un nel rapporto tra la descrizione di uno scenario da parte del master, la descrizione delle azioni in questo scenario da parte dei giocatori e l’utilizzo del terzo elemento per evitare di cadere nell’arbitrarietà narrativa totale.

Il game master (o dungeon master o semplicemente master) è al contempo arbitro e narratore principale del gioco. Il suo ruolo è fondamentalmente quello di proporre uno scenario di partenza ai giocatori, descrivendo l’ambientazione e spesso assegnando una missione ai personaggi. Gestisce poi la dinamicità della narrazione descrivendo le reazioni del contesto alle azioni dei giocatori e interpretando ogni personaggio secondario con il quale i personaggi dei giocatori si troveranno ad interagire. Il lavoro svolto dal master si divide in due tempi, in primo luogo preparerà l’avventura che il gruppo di giocatori si troverà ad affrontare. Questa parte del suo ruolo è di natura progettuale e richiede capacità narrative diverse da quelle necessarie, ad esempio, alla scrittura di un racconto; il prodotto a cui mirare è una narrazione fluida e funzionale. Fluida perché sarà estremamente difficile predire ogni scelta di un gruppo di giocatori e dunque si andrà a strutturare, più che una storia, una piattaforma che permetta alla storia di strutturarsi. A tale scopo due sono gli approcci usati più di frequente: il primo è l’approccio “guidato” dove il Master ha in mente una direzione per la storia collettiva e usa varie tecniche narrative (personaggi secondari, eventi, conflitti) per guidare i

¹¹ Holter, M., *La società dei sognatori*, Bologna, Dreamlord Press, 2018.

¹² Paizo, «Pathfinder», URL: <https://paizo.com/pathfinder>. (5 settembre 2019)

¹³ YouTube, «Dungeons & Dragons’ Place in Pop Culture», URL: <https://youtu.be/M-UbvIpai5g>. (6 settembre 2019)

¹⁴ Wizards of the Coast, *D&D Player’s Handbook, Manuale del Giocatore*, op. cit., copertina.

giocatori nella direzione prevista. Questa tipologia di approccio al Mastering è comunemente chiamata *railroading* (da *railroad*, rotaie del treno) ed è l'approccio più sicuro per preservare il controllo della storia, ma in caso di eccesso rischia di togliere libertà ai giocatori, che si sentiranno vincolati da una sorta di copione. Il secondo approccio è il cosiddetto *sandboxing* (da *sandbox*, sabbiera per bambini, rimando all'idea di gioco libero) dove il Master si occupa di offrire un'ambientazione solida che i giocatori possano navigare liberamente. Questo modello è quello che esalta al massimo la libertà d'azione dei giocatori, ed è quello che il mondo del videogioco cerca di riproporre nel formato *open world*¹⁵. Il rischio è che diventi fin troppo dispersivo e privo di un filo conduttore coerente che colleghi le avventure dei personaggi. Un bravo Dungeon Master dovrebbe padroneggiare entrambi gli approcci e regolare la tipologia di avventura proposta a seconda dei desideri del gruppo dei giocatori. Dopo aver preparato l'avventura, il cuore del lavoro del Master sarà presentarla e giocarla con i giocatori. Dovrà conoscere il sistema di regole in modo da minimizzare la frizione tra gli elementi tecnici (i punti vita dei personaggi, le statiche dei nemici...) e l'immersione nell'esperienza di gioco. Inoltre dovrà essere abile ad assecondare le scelte dei giocatori, sapendo anche, all'occasione, improvvisare e usare in modo dinamico il materiale preparato.

Oltre ad essere flessibile, la narrativa preparata dal Game Master deve essere funzionale. Non sta scrivendo un racconto epico, non sta progettando un'ambientazione perfettamente coerente, né sta orchestrando la narrazione del gruppo. Il suo scopo ultimo è, in senso molto pratico, assicurarsi che i giocatori vivano un'esperienza di gioco positiva. Si crea quindi un tipo di stimolo creativo particolare, che scoraggia il virtuosismo e *l'arte per l'arte* a favore di un approccio più sistematico che si basa principalmente sui desideri, le aspettative e, in caso di un uso formativo del gioco, le necessità e gli obiettivi dei propri giocatori. Non ci sono vincitori o perdenti nei GdR, l'andamento positivo dell'esperienza è unicamente incarnato dal divertimento e dalla soddisfazione di tutti i partecipanti, ciò sarà il parametro per valutare l'efficacia delle strategie di Mastering.

Il secondo "attore" nella narrazione costruita dai GdR sono i giocatori che prendono parte all'esperienza vera e propria; sono loro che mettono in atto il *role playing* (giocare di ruolo, ma anche giocare un ruolo). Ogni giocatore dovrà seguire il sistema di regole utilizzato dal gruppo per creare

¹⁵ Per *open world* si intende il formato videoludico che utilizza meccaniche di scelta e libertà d'azione per offrire un'esperienza di gioco non univoca. Cfr., ad esempio, il modello P.I.N.G. (Passive-Interactive Narrative-Game) per valutare videogiochi sugli assi dell'intensità narrativa e del livello di interattività, proposto in Bevenssee, S. H., et al. «Project Aporia - An Exploration of Narrative Understanding of Environmental Storytelling in an Open World Scenario», *Lectures and Notes in Computer Science*, vol. 7648, pp. 96–101, 2012.

un Personaggio Giocante (PG), che nella maggior parte dei casi sarà caratterizzato fisicamente, emotivamente e psicologicamente grazie a strumenti narrativi “classici”. In sostanza il personaggio sarà scritto e descritto in modo più o meno specifico dalla sua nascita al momento dell’inizio dell’avventura condivisa. Il PG sarà inoltre caratterizzato da elementi che permettano di rappresentarlo e schematizzarlo all’interno del sistema di regole: ad esempio la sua resistenza fisica sarà misurata in “punti vita” e la sua arguzia sarà rappresentata dal punteggio nella statistica “Intelligenza”. Il PG è a tutti gli effetti l’alter ego del giocatore nel mondo di gioco.

Il terzo elemento che sorregge l’impalcatura del GdR serve a mantenere una struttura narrativa dinamica che non sia unicamente sotto il controllo del master e/o dei giocatori. In *Dungeons & Dragons* e nella maggior parte dei GdR questo elemento si trova nei dadi, che rappresentano la sorte e guidano la narrazione di tutti quegli elementi non determinabili a monte dal Master o dai giocatori; l’esempio più immediato è quello delle conseguenze di un’azione ad esito incerto svolta da un PG. Secondo Marcello Ghilardi e Ilenia Salerno, autori di ricerche approfondite sulla natura del GdR, i dadi svolgono un ruolo duplice: «Da un lato permettono di risolvere tecnicamente alcune situazioni che altrimenti non sarebbe possibile dirimere, come, ad esempio, le azioni di combattimento: troppo scontate se si decidessero solo con un confronto tra gli iniziali punteggi dei duellanti, e impossibili da decidere senza la presenza di elementi imprevedibili. Dall’altro lato i dadi introducono un elemento di incertezza e di tensione, aspetti ineludibili che condizionano ogni nostra scelta o azione, tanto in un immaginato universo narrativo quanto nel mondo ordinario¹⁶». Tuttavia i dadi non sono l’unica modalità di manifestazione del “terzo attore”, e non è infrequente che un GdR cerchi di differenziarsi dalla concorrenza proprio a partire da questo elemento meccanico chiave. Ad esempio *Ribbon Drive* affida allo shuffle di una playlist musicale il corso della narrativa¹⁷, mentre *L’Ingranaggio* utilizza un mazzo di carte con semi francesi per determinare le capacità dei personaggi¹⁸.

2.3. GdR e realtà

Il GdR è il formato ludico che più di ogni altro riesce a ricreare la libertà d’azione e la complessità dell’esperienza presenti nell’agire reale. Per questo è stato oggetto di vari studi¹⁹ che ne hanno

¹⁶ Ghilardi M., Salerno I., *op. cit.*, p. 28.

¹⁷ Alder, A., *Ribbon Drive*, pubblicazione indipendente, 2009.

¹⁸ Amadei, V., Marmugi, A., Simeone, S., *L’Ingranaggio*, Firenze, Stratagemma, 2019.

¹⁹ Cfr. per esempio Schechner, R., *The Future of Rituals: Writings on Culture and Performance*, Londra, Routledge, 1993 e Mackay, D., *The Fantasy Role Playing Game: A New Performing Art*, Jefferson, McFarland & Company Inc., 2001.

evidenziato le potenzialità nel miglioramento dell'interazione di un gruppo, le principali conclusioni di queste ricerche sono state raccolte da Ghilardi e Salerno²⁰. I seguenti punti di forza sono da considerarsi in aggiunta alle peculiarità della narrazione e del gioco in generale²¹:

- a) *Dimensione Immaginifica*: una delle premesse portanti del GdR è il suo collocamento nell'immaginazione dei giocatori. Ogni volta che un giocatore parla descrivendo azioni, pensieri e sentimenti contribuisce allo scenario immaginato collettivamente ed è allo stesso tempo chiamato ad entrare in sintonia con le descrizioni degli altri giocatori per permettere lo svolgimento fluido dell'esperienza;
- b) *Creatività*: In un gioco da tavolo o in un videogioco, il giocatore viene fornito di una serie di "mosse" con le quali approcciare le sfide che si presentano. Nel GdR invece, nonostante esitano "mosse" come gli incantesimi, la libertà d'azione è totale dato che al giocatore sarà sufficiente descrivere le sue intenzioni. Davanti ad un accampamento di mostri, ad esempio, i moderni videogiochi possono offrire varianti di approcci quali "attaccare" ed "evitare"; in un GdR invece nulla vieta ai giocatori di corrompere i mostri, di dialogare con loro, di mandare un infiltrato nel campo, di tendere elaborate trappole o di rubare loro le provviste nel mezzo della notte obbligandoli a spostare l'accampamento. È quindi impareggiabile il livello di *creative problem solving* di gruppo offerto da questa esperienza. Ciò è ancora più evidente nel momento in cui le scelte del gruppo di giocatori danno forma alla narrazione sul lungo termine.
- c) *Dialogo e interazione*: La premessa del GdR è l'immaginazione, ma la materia con cui essa viene plasmata è la parola. «Se non si accetta il valore performativo delle proprie parole non vi può essere gioco, poiché il personaggio fa ciò che il giocatore dice»²². L'ascolto attivo e la precisione nell'espressione diventano quindi *skill* fondamentali per giocare efficacemente: ogni parola del giocatore potrebbe avere ripercussioni future e ogni parola del master potrebbe offrire informazioni chiave o spunti per l'azione successiva. È inoltre grazie allo strumento del dialogo giocatore-master che il GdR esprime una plasticità irraggiungibile da altri formati grazie alla preponderanza dell'elemento umano;
- d) *Libertà*: Il risultato della natura narrativa del GdR è la grande libertà di azione dei personaggi nel gioco, che rimangono comunque inseriti in un contesto regolamentato. Questo concetto viene talvolta descritto in maniera superficiale con frasi come: «nel gioco di ruolo si può fare quello che si vuole». Ciò è vero se inteso come il fatto che il giocatore può approcciare il mondo di

²⁰ Ghilardi M., Salerno I, *op. cit.*, p.63.

²¹ Cfr. capitolo 1.

²² Ghilardi, M., Salerno, I., *op. cit.*, p. 63.

gioco con idee, azioni e soluzioni originali non predefinite dai designer del gioco. Tuttavia, questa libertà è limitata su due livelli, entrambi assimilabili ai limiti della libertà d'azione presenti nella vita reale. Il primo è il livello delle regole di gioco, che devono essere accettate e condivise da tutti i partecipanti. Esse permettono la coerenza dell'universo narrativo, comparabile alle leggi fisiche che condizionano l'esperienza reale. Ad esempio come un essere umano non può spiccare il volo, così un personaggio di GdR non può compiere più azioni del previsto in un turno. Il secondo è il livello del rapporto causa-effetto, spesso legato alla regolamentazione sociale, dato che la narrativa si svolge in un contesto fittizio ma coerente. Ad esempio così come un essere umano non potrebbe rubare in un negozio, salvo subirne le conseguenze, un personaggio di GdR non potrebbe attaccare i suoi compagni o agire in modo narrativamente scorretto senza incorrere nello sviluppo delle proprie azioni;

- e) *Rapporto con una legge e un'autorità*: I livelli di limitazione della libertà d'azione nel gioco appena menzionati (regole di gioco e rapporto causa-effetto) sono codificati in modo diverso a seconda dello specifico GdR in questione. Si fa, per questo, riferimento ad un manuale di gioco che fornisce informazioni molto concrete sulla gestione dell'esperienza determinando, ad esempio, le possibili abilità dei personaggi in riferimento alle regole di gioco e l'ambientazione narrativa che potrebbe favorire diversi approcci al sistema causa-effetto. Data la natura "umanistica" del GdR, spesso gli elementi regolatori devono essere interpretati e adattati alla situazione. A questo proposito è quindi necessario evidenziare la seconda funzione del master, che non è solo progettista dell'esperienza, ma è anche suo arbitro e "custode". La necessaria conseguenza di questo punto è che l'esperienza di gioco è fruibile, funzionale ed efficace solo se la totalità dei partecipanti accetta le premesse normative e le mette in pratica.
- f) *Responsabilità*: il ponte tra il giocatore e il mondo di gioco è il PG, che per sua natura è un'entità completamente diversa dalla "pedina", dall'"avatar" o da qualsiasi altro tipo di strumento meccanico analogo in altri formati ludici. Il PG è caratterizzato da una personalità, da una storia e soprattutto da un ruolo che lo rendono necessario allo svolgimento dell'azione di gruppo. Il giocatore ha dunque un ruolo fondamentale nel sostegno della qualità dell'esperienza, che può essere tradotto in una responsabilità duplice: da una parte è giocatore, e deve quindi premurarsi di essere attivo e collaborativo con le altre persone attorno al tavolo di gioco, dall'altra è PG e dovrà quindi ricoprire il suo ruolo di guaritore, guerriero, investigatore, ecc... per garantire la funzionalità del gruppo e quindi uno svolgimento narrativo soddisfacente.

È quindi evidente la potenzialità del GdR come strumento formativo: qualsiasi dinamica reale può essere riproposta in forma ludica e di conseguenza l'apprendimento risiede nella gestione

autonoma di problemi in un contesto sicuro che permette la sperimentazione di strategie poi applicabili nella realtà.

2.4 Sistema di regole di riferimento per il progetto: *Dungeons & Dragons* quinta edizione

Il tema del GdR è molto ampio, ed è inoltre ricollegabile a gran parte della teoria applicabile alla narrazione, al gioco, alla drammaturgia, alla psicologia dell'interazione. Il lavoro sul concetto di Gioco di Ruolo in generale a livello teorico è quindi estremamente ampio.

Data la natura di questo progetto, però, si vorrà mantenere una prospettiva più focalizzata e pratica. In particolare, per articolare una proposta di utilizzo del GdR nell'ambito della formazione aziendale, sarà necessario identificare lo specifico sistema di regole al quale affidarsi.

Il sistema di regole scelto come materia per questa tesi è proprio *Dungeons & Dragons*, il già citato capostipite di questo genere ludico, nella sua quinta e più recente edizione (d'ora in poi D&D 5e). Di seguito si analizzeranno la natura e la peculiarità di questo sistema di regole, al fine di motivare la scelta compiuta. Le regole del gioco si suddividono in tre manuali: il *Manuale del Giocatore*²³, il *Manuale dei Mostri*²⁴ e la *Guida del Dungeon Master*²⁵.

Il *Manuale del Giocatore* guida innanzitutto alla creazione dei PG. Un PG è fondamentalmente composto da tre elementi: razza, classe, punteggi di caratteristica. La razza (umano, elfo, nano...) caratterizza il personaggio fisicamente, la classe (mago, guerriero, ladro...) determina la specializzazione del personaggio e quindi il suo ruolo nel gruppo, mentre i punteggi di caratteristica determinano le qualità del personaggio negli abiti di costituzione, forza, destrezza, carisma, intelligenza, saggezza. Questi tre elementi definiscono lo scheletro "tecnico" del personaggio: razza e classe determineranno le capacità peculiari del PG, mentre i punteggi di caratteristica saranno tradotti in bonus ai tiri dei dadi (ad esempio, dovendo ottenere almeno un 10 sul dado a venti facce per ispezionare una stanza con successo, un personaggio molto intelligente avrà un bonus di partenza di +5 da sommare al numero uscito sul dado). Questi elementi vengono trascritti sulla scheda personaggio²⁶, unico supporto fisico necessario oltre ai dadi. Tuttavia, bisogna ricordare che questo gioco è un'esperienza narrativa, oltre che ludica, e quindi gli elementi tecnici sono la base su cui costruire un personaggio a tutto tondo. È possibile calcolare senza difficoltà le

²³ Wizards of the Coast, *D&D Player's Handbook, Manuale del Giocatore*, op. cit.

²⁴ Wizards of the Coast, *D&D Monster Manual, Manuale dei Mostri*, Reggio Emilia, Asmodee Italia, 2018.

²⁵ Wizards of the Coast, *D&D Dungeon Master's Guide, Guida del Dungeon Master*, Reggio Emilia, Asmodee Italia, 2018.

²⁶ Vedi Immagine 1 a fine capitolo.

statistiche di un elfo guerriero molto forte, ma quale sarà il suo carattere? Come sarà stato il suo passato? In cosa crederà? Tutti questi elementi sono a completa discrezione del giocatore che può normalmente scegliere a suo piacimento il livello di profondità della progettazione del suo PG. La progettazione del personaggio è uno dei campi dove la forza di D&D 5e risulta particolarmente evidente. Trattandosi del GdR più diffuso e popolare al mondo, è anche quello che più spesso è arricchito da materiali ufficiali e quello che si appoggia alla base di utenza più larga. Per risolvere qualsiasi problema durante l'atto progettuale sarà estremamente facile trovare risorse ufficiali e non a cui fare riferimento. Ad esempio, nel caso della scrittura del passato del PG, il manuale di espansione ufficiale *Xanathar's Guide to Everything*²⁷ è ricco di spunti e indicazioni per una caratterizzazione particolareggiata. Il *Manuale del Giocatore* copre, poi, le parti del regolamento che riguarderanno i giocatori nella navigazione del mondo di gioco, come il funzionamento dell'equipaggiamento, del combattimento e della magia.

Il *Manuale dei Mostri* è un bestiaro che contiene le statistiche tecniche per la popolazione del mondo di gioco con varie creature. Non fornisce particolari indicazioni progettuali, ma è un'ulteriore ottimo esempio della ricchezza contenutistica dell'universo di D&D 5e, essendo già stato arricchito da due espansioni.

Il cuore del valore di questo particolare sistema di regole per GdR sta nella *Guida del Dungeon Master*. Questo manuale è un supporto estremamente completo per la progettazione di contenuti per il gioco e copre in modo esaustivo i due aspetti dell'esperienza, vale a dire narrazione ed elementi tecnici. Dai consigli su come modulare la tensione in un'ambientazione horror, alle istruzioni per progettare una classe giocabile, la *Guida del Dungeon Master* è una cassetta degli attrezzi che permette di concretizzare qualsiasi idea in un elemento narrativo-ludico. Ciò risulta particolarmente prezioso per questo tipo di progetto, dato che, come si vedrà in seguito, la progettazione dell'esperienza di gioco dovrà poggiarsi su elementi molto specifici definiti dagli obiettivi pratici da conseguire.

Dungeons & Dragons quinta edizione è quindi stato scelto in quanto GdR conosciuto, accessibile, ricco di materiale di riferimento e progettato con una particolare attenzione al “fai da te” e al “su misura”.

È inoltre importante notare che, proprio grazie a queste caratteristiche, D&D 5e è già stato il punto di partenza per progetti attinenti a quello proposto in questa tesi. Si segnalano, ad esempio, l'utilizzo di D&D 5e come strumento per la terapia psicologica di gruppo da parte della dottoressa

²⁷ Wizards of the Coast, *D&D Xanathar's Guide to Everything*, U.S.A., Hasbro, 2017.

Megan Connell²⁸ e la cooperativa *Game to Grow* che lo utilizza per organizzare gruppi di arricchimento sociale per ragazzi²⁹.

2.5 Il fantasy

Come ultimo appunto sul rapporto tra GdR e realtà è opportuno analizzare il tema dell'ambientazione. D&D 5e si allinea alle precedenti edizioni, collocandosi nel filone dell'*Heroic Fantasy*, la tipologia di fantasy caratterizzata dall'ampia diffusione della magia, in un mondo che vede i protagonisti impegnati in missioni che spesso rappresentano una variante sul tema "sconfiggere il cattivo e salvare il mondo". Si tratta del fantasy per antonomasia che include opere come *Il Signore degli Anelli*³⁰ e *Il Trono di Spade*³¹.

Immaginando una proposta di utilizzo del Gioco di Ruolo in un contesto formativo aziendale, è opportuno prevedere che questo possa essere un punto che potrebbe suscitare resistenze nei partecipanti. Perché chiedere ad un gruppo di professionisti di dedicarsi ad un'esperienza che utilizzerà "ingredienti" come elfi e draghi?

Esistono, in effetti, giochi di simulazione che utilizzano sistemi analoghi a quelli del GdR fantasy per riprodurre contesti reali³². Ma se lo scopo della formazione è quello di migliorare l'azione nel contesto reale, uscire dal contesto stesso è fondamentale per analizzare comportamenti e dinamiche nel loro "valore assoluto" in modo da lavorare in modo più preciso senza la contaminazione del preconetto e dell'abitudine. L'elemento fantastico favorisce questa decontestualizzazione³³ in modo molto forte. Un gioco di ruolo ambientato in un contesto identico a quello reale rischierebbe di essere una sterile riproduzione dell'agire non ludico. A questo proposito, Ghilardi e Salerno notano che «Il GdRE [gioco di ruolo educativo], con una dinamica molto simile a quella della maieutica socratica, ha come obiettivo la decostruzione delle false credenze che riguardano la propria persona. [...] il GdRE dovrebbe realizzare l'abbattimento delle barriere e dei

²⁸ Megan A. Connell PSY.D. ABPP, «D&D Therapy», URL: <https://www.meganpsyd.com/new-page-1>. (10 settembre 2019)

²⁹ Game to Grow, «Role Playing Games», URL: <https://gametogrow.org/groups/rpg/>. (10 settembre 2019)

³⁰ Tolkien, J.R.R., *Il Signore degli Anelli*, Milano, Bompiani, 2017.

³¹ HBO, «Game of Thrones», URL: <https://www.hbo.com/game-of-thrones>. (12 settembre 2019)

³² Ad esempio cfr. Ferracin, L., Gioda, P., Loos, S., *Giochi di simulazione per l'educazione allo sviluppo e alla mondialità*, Torino, Editrice Elledici, 1990.

³³ Per decontestualizzazione si intende l'analisi del dato puro indipendentemente dalle variabili esterne che lo condizionano e alterano. Il percorso contesto-decontestualizzazione-ricontestualizzazione è necessario per qualsiasi progetto che voglia basarsi su processi scientificamente misurabili per poi applicare i risultati ottenuti all'esperienza reale. Cfr. Roth, W. M., «Undoing Decontextualization or How Scientists Come to Understand Their Own Data/Graphs», *Science Education*, n.1, vol. 97, pp. 80–112, Dicembre 2012.

muri costruiti dalla coscienza per difendersi dai traumi esterni che ogni giorno si possono intrecciare all'esperienza.»³⁴

È evidente che i bias legati al comportamento quotidiano possano essere d'ostacolo all'apprendimento, ed un utilizzo accorto della decontestualizzazione può aggirarli per correggere l'errore a livelli più profondi. Un gruppo di vendita che abbia problemi nello scegliere collaborativamente le strategie da utilizzare ritroverà le stesse difficoltà nel progettare una vendita simulata, ma potrà lavorare in maniera approfondita su temi come l'ascolto, la negoziazione e il *problem solving* nell'immaginare l'attacco ad un drago. E se guidato correttamente potrà sperimentare dinamiche nuove e riproponibili nella realtà.

³⁴ Ghilardi M., Salerno I., *op. cit.*, p. 130.

DUNGEONS & DRAGONS®

NOME PERSONAGGIO

Guerriero 1°
CLASSE & LIVELLO

Umano
RAZZA

Nobile
BACKGROUND

Legale neutrale
ALLINEAMENTO

NOME GIOCATORE

PUNTI ESPERIENZA

FORZA
+3
16

DESTREZZA
-1
9

COSTITUZIONE
+2
15

INTELLIGENZA
+0
11

SAGGEZZA
+1
13

CARISMA
+2
14

ISPIRAZIONE
+2

BONUS DI COMPETENZA
+2

CA
17

INIZIATIVA
-1

VELOCITÀ
9 metri

Con le tue raffinate lusinghe sai far sentire il tuo interlocutore la persona più meravigliosa e importante del mondo. Detesti inoltre sporcarti le mani e non sarai mai visto da nessuno in condizioni meno che perfette.
TRATTI CARATTERIALI

Responsabilità. Per te è doveroso proteggere la gente comune, non trattarla con prepotenza.
IDEALI

La tua ascia bipenne è un cimelio di famiglia, l'oggetto più prezioso in assoluto che tu possieda.
LEGAMI

Hai difficoltà a resistere al richiamo dell'oro. La ricchezza può aiutarti a riscattare il tuo retaggio.
DIFETTI

Recuperare Energie. Possiedi una riserva limitata di resistenza fisica a cui puoi attingere per proteggerti dai danni. Puoi usare un'azione bonus per recuperare un ammontare di punti ferita pari a 1d10 + il tuo livello da guerriero. Una volta utilizzato questo privilegio, non puoi più utilizzarlo finché non completi un riposo breve o lungo.
Stile di Combattimento (Difesa). Finché indossi un'armatura, ottieni un bonus di +1 alla CA. Questo bonus è già stato calcolato nella tua CA.
Posizione Privilegiata. Grazie ai tuoi nobili natali, sei tenuto in grande considerazione dalla gente. Sei bene accetto nell'alta società e la gente presume che tu abbia il diritto di andare ovunque desideri. I popolani fanno di tutto per compiacerti e per evitare di irritarti, e gli altri nobili ti considerano un membro alla pari della loro sfera sociale. Puoi facilmente ottenere udienza presso un altro nobile locale, se lo desideri.

TIRI SALVEZZA

- +5 Forza
- 1 Destrezza
- +4 Costituzione
- +0 Intelligenza
- +1 Saggezza
- +2 Carisma

ABILITÀ

- 1 Acrobazia (Des)
- +1 Addestrare Animali (Sag)
- +0 Arcano (Int)
- +5 Atletica (For)
- 1* Furtività (Des)
- +0 Indagare (Int)
- +2 Inganno (Car)
- +2 Intimidire (Car)
- +2 Intrattenere (Car)
- +1 Intuizione (Sag)
- +1 Medicina (Sag)
- +0 Natura (Int)
- +3 Percezione (Sag)
- +4 Persuasione (Car)
- 1 Rapidità di Mano (Des)
- +0 Religione (Int)
- +1 Sopravvivenza (Sag)
- +2 Storia (Int)

*Vedi il tuo equipaggiamento.

Massimo dei Punti Ferita 12

PUNTI FERITA ATTUALI

PUNTI FERITA TEMPORANEI

Totale 1d10
DADI VITA

SUCCESSI ○○○○
FALLIMENTI ○○○○
TS CONTRO MORTE

NOME	BONUS ATT.	DANNI/TIPO
Ascia bipenne	+5	1d12 + 3 taglienti
Giavelotto*	+5	1d6 + 3 perforanti

*Puoi lanciare un giavelotto a 9 metri, o fino a 36 metri subendo svantaggio al tiro per colpire.

ATTACCHI & INCANTESIMI

SAGGEZZA (PERCEZIONE) PASSIVA
13

Competenze. Tutte le armature, scudi, armi semplici, armi da guerra, carte da gioco
Linguaggi. Comune, Draconico, Nanico

ALTRE COMPETENZE & LINGUAGGI

EQUIPAGGIAMENTO

Cotta di maglia*, ascia bipenne, 3 giavelotti, zaino, coperta, acciarino e pietra focaia, 2 razioni giornaliere, otre, abiti pregiati, anello con sigillo, pergamena con albero genealogico

*Finché indossi questa armatura, subisci svantaggio alle prove di Destrezza (Furtività).

25

Guerriero umano (nobile), pagina 1 di 2

Figura 1 Esempio di scheda personaggio compilata³⁵

³⁵ Fonte: Wizards of the Coast, *D&D La Miniera Perduta di Phandelver*, Reggio Emilia, Asmodee Italia, 2018.

3.1. La necessità di una proposta pratica

Come è stato rilevato, è relativamente facile trovare bibliografia teorica che si occupi dei benefici del gioco del ruolo, soprattutto perché ad esso sono applicabili diversi principi derivanti da ambiti attinenti, come la teoria del gioco e della narrazione. È tuttavia meno frequente individuare proposte metodologiche per l'applicazione pratica di questo formato.

Lo scopo di questo capitolo sarà quello di utilizzare le premesse teoriche definite nei capitoli precedenti per sviluppare delle linee guida progettuali per il design di un'avventura per D&D 5e che possa essere strutturata a partire dalle necessità di un gruppo di lavoro in modo da esperirle, esaminarle e soddisfarle con l'esperienza di gioco.

Data la natura molto duttile e flessibile del GdR, un primo requisito sarà quello di delimitare l'ambito di interesse della metodologia progettuale. Pur non escludendo che i punti di seguito proposti possano essere applicati ad altre tipologie di formazione, si è scelto di concentrarsi sulle *soft skill*¹ di gruppo. L'obiettivo progettuale generale sarà quello di strutturare un layout ludico-narrativo che incoraggi la manifestazione e l'esercizio spontaneo della competenza prescelta, in questo modo le dinamiche desiderate nella vita reale potranno essere apprese tramite un processo di "scoperta" autonoma delle stesse da parte del gruppo. Alcuni esempi di competenze trasversali su cui si concentra la proposta sono il pensiero analitico, la capacità di apprendimento, la creatività, il pensiero critico, il *problem solving*, la leadership e l'intelligenza emotiva. Queste competenze sono state individuate come alcune tra le più richieste nel mondo del lavoro del 2022, secondo il *World Economic Forum*².

¹ Per *soft skill* si intendono tutte quelle competenze trasversali non legate ad un particolare settore professionale, ma piuttosto trasversalmente relative all'attitudine e alle capacità di relazione. Cfr. Hurrell, Scott A., et al. «More than a 'Humpty Dumpty' Term: Strengthening the Conceptualization of Soft Skills.» *Economic and Industrial Democracy*, n. 1, vol. 34, pp. 161–182, febbraio 2013.

² Leopold, T. A., Ratcheva, V. S., Zahidi, S., *The Future of Jobs Report 2018*, Ginevra, World Economic Forum, 2018, p. 147.

3.2. La Narrazione Fluida Funzionale

Una metodologia pratica per l'utilizzo del GdR nell'ambito aziendale deve essere in grado di ricevere come input uno specifico bisogno formativo del gruppo di lavoro in questione e poi, tramite una serie di passaggi codificati, trasformare l'input in un'esperienza formativa dalla quale il gruppo possa trarre beneficio. Si è scelto di chiamare questo output *Narrazione Fluida Funzionale* (d'ora in poi anche NFF) a partire dalla definizione di GdR nel capitolo 2. Il nome del formato schematizza in modo efficace l'esperienza alla quale si deve mirare:

- a) *Narrazione*, perché si progetteranno personaggi, conflitti, mondi e scenari.
- b) *Fluida*, perché non si progetterà una storia tradizionale, ma una piattaforma che permetterà alla storia di nascere e raccontarsi durante l'esperienza ludico-formativa.
- c) *Funzionale*, perché gli elementi della narrazione fluida saranno progettati per portare il gruppo al conseguimento di un obiettivo specifico.

Per questa tesi si è sviluppato un metodo a step per “convertire” una necessità formativa nell'ambito delle *soft skill* in una NFF completa ed utilizzabile. Le fasi della progettazione sono elencate di seguito e ogni punto sarà arricchito da un esempio di applicazione pratica che guiderà attraverso il pensiero progettuale alla base dell'avventura *Sconfiggere i goblin e imparare a lavorare meglio insieme*. Tale progetto è stato sperimentato nel workshop *D&D nella formazione aziendale*³ tenutosi all'interno del programma Educational dell'edizione 2019 del festival *Lucca Comics & Games*, dove i punti presentati in questa tesi sono stati esposti e applicati nella loro parte pratica.

3.3. Step 1: definizione dei parametri

La NFF è sempre una pratica reale finalizzata al sostegno di dinamiche reali, per questo è opportuno costruirla a partire dalle variabili che la condizionano nella sua applicazione. Tre elementi, in particolare, dovranno essere analizzati dal progettista e schematizzati come fondamenta per l'atto progettuale:

- a) *Obiettivo*: è il fine della NFF, il motivo per cui la si sta progettando, il risultato che si intende ottenere. È fondamentale definire con certezza assoluta questo punto il prima possibile, dato che progettare senza chiarezza d'intenti sarebbe un atto dispersivo e sicuramente poco efficace. A seconda dei casi, può darsi che il formatore sia chiamato in causa per dedicarsi al raggiungimento

³ Lucca Comics & Games, «D&D nella formazione aziendale», URL: <https://www.luccacomicsandgames.com/it/2019/games/educational/dd-nella-formazione-aziendale-mercoledì-30-ottobre-ore-1400-1600/> (10 gennaio 2020)

di un obiettivo specifico, o può darsi che debba dedurre e isolare l'obiettivo da problematiche soffuse e poco definite. Nell'ambito delle *soft skill* qui scelto, alcuni esempi di obiettivi potrebbero essere l'aumento del livello di empatia nel gruppo, l'incoraggiamento alla comunicazione efficace, la velocizzazione dei processi di *decision making*.

- b) *Contesto*: si concentra sulle variabili logistiche, umane, pratiche che influiscono sulla progettazione della NFF e sulla sua attuazione. Perché la NFF sia efficace, è necessario progettarela in modo che sia fattibile ed efficace all'interno dei confini previsti per la sua messa in atto. Sarà quindi fondamentale tenere a mente in fase progettuale informazioni come tempi, spazi, numero di partecipanti, background dei partecipanti, livello di partecipazione previsto, livello di partecipazione desiderato e l'urgenza nel raggiungimento degli obiettivi.
- c) *Modello di riferimento*: questo punto è vitale per il valore dell'esperienza, dato che è quello che conferirà gran parte dell'efficacia formativa assicurando anche una legittimazione teorica alla NFF. Si farà riferimento alla *soft skill* identificata nella fase di definizione dell'obiettivo, dopo di che, che si parli di capacità di scelta morale, di azione efficace sotto pressione o di altro, bisognerà identificare e selezionare per pertinenza un modello che descriva l'andamento desiderabile nell'applicazione della competenza in questione. Il valore dell'esperienza risiederà nella possibilità, data al gruppo di lavoro, di avvicinarsi in modo autonomo e spontaneo alla messa in atto dell'andamento desiderabile, ma perché ciò accada, ogni elemento progettato deve essere in funzione di questa manifestazione. Sarà quindi opportuno, dopo aver identificato un *modello di riferimento*, comprenderne gli step di messa in atto in modo da tradurli in elementi ludico-narrativi.

Ecco, ad esempio, come questi punti sono stati gestiti per quanto riguarda l'esperienza di gioco proposta a *Lucca Comics & Games*:

- a) *Obiettivo*: Dato il particolare tipo di partecipanti (un gruppo di sconosciuti con background misti) la *soft skill* di riferimento è stata individuata in modo arbitrario ed è stato scelto il *creative problem solving* perché era necessario offrire un'avventura che potesse poi essere "dissezionata" per spiegare la NFF. Una competenza di questo tipo risulta sicuramente più applicabile da sconosciuti ed esaminabile oggettivamente di altre dinamiche di gruppo più complesse, come ad esempio l'empatia o il conflitto morale.
- b) *Contesto*: Il workshop doveva durare due ore, si è scelto di dedicare un'ora al gioco ed un'ora alla sua analisi teorica. Erano attesi sedici partecipanti, che sono stati divisi in due gruppi di gioco da otto. Non era possibile conoscere a monte il livello di conoscenza del mondo del gioco di ruolo

dei partecipanti, per questo l'avventura doveva essere accessibile a chi non avesse mai giocato nulla di simile.

- c) *Modello di riferimento*: il tema del *creative problem solving* è potenzialmente molto ampio. A causa della necessità di offrire un'esperienza della dinamica in una sessione di massimo un'ora, si è scelto di utilizzare un modello in tre step che sintetizza l'andamento generale della maggior parte dei modelli su questo argomento: (1) analisi del problema, (2) analisi del contesto, (3) risoluzione del problema. (da qui in poi i numeri da 1 a 3 tra parentesi faranno riferimento ai tre punti del *modello di riferimento*, in modo da seguire il parallelismo tra il modello e gli elementi narrativo-ludici).

3.4. Step 2: *conflitto cardine*

L'etnologo statunitense Joseph Campbell è diventato uno degli autori più rilevanti nell'ambito della narratologia contemporanea grazie a studi approfonditi che hanno evidenziato la struttura narrativa comune condivisa dalla maggior parte dei racconti prodotti dalla specie umana. Il suo lavoro si è concentrato, in particolare, sulla figura dell'eroe che si trova ad attraversare una serie di tappe che possono essere ritrovate nei più svariati racconti come variazioni dello stesso archetipo. Le tesi proposte da Campbell hanno generato e potrebbero generare considerazioni estremamente ampie riguardo alla natura della narrazione, ma ai fini della metodologia per una NFF sarà sufficiente sottolineare come, secondo l'autore, l'inizio di una storia sia sempre sancito da un qualche tipo di rottura di un ordine che, alla fine della storia, verrà ristabilito⁴.

Per "innescare" il percorso narrativo è quindi necessario definire un conflitto, la cui proporzione e natura varierà a seconda delle necessità logistiche, nel quale si rifletta il focus funzionale della NFF. Il corpo dell'avventura sarà sviluppato a partire dal conflitto di partenza, che per questo verrà chiamato *conflitto cardine*. Un buon *conflitto cardine* dovrebbe implicare abbastanza elementi da supportare l'intera struttura della proposta ludica.

Perché il *conflitto cardine* sia uno strumento utile, è opportuno immaginarlo come una "traduzione" in premessa narrativa del *modello di riferimento* selezionato in precedenza. Lo scopo ultimo dell'utilizzo di D&D in formazione è quello di facilitare l'emersione spontanea delle dinamiche desiderate, per cui questo tipo di approccio assicurerà un forte parallelismo tra la teoria di appoggio e l'esperienza pratica. Nel caso del Workshop per Lucca Educational sarà quindi necessario

⁴ Campbell, J., *L'eroe dai mille volti*, Milano, Feltrinelli, 1984, p. 59.

un *conflitto cardine* che si articoli intorno ad un problema (1), inserito in un contesto (2), che possa essere gestito in maniera libera (3).

È importante, nella progettazione, tenere a mente e sfruttare la forza della natura narrativa di D&D. L'esempio del *problem solving* è molto efficace a questo proposito, dato che la narrazione permette di elaborare scenari complessi che necessitano di analisi per essere risolti in modo originale ed autonomo. Al contrario, altri formati sono limitati dalla loro natura univoca (come ad esempio i videogiochi, in cui l'azione del giocatore è limitata dalle opzioni permesse dalla programmazione) e, nel nostro caso, ridurrebbero il *problem solving* ad un mero *puzzle solving*, assimilabile ai giochi di logica ed enigmistica più che alle dinamiche reali alle quali si è interessati.

Come appena rilevato, quindi, la definizione del *conflitto cardine* fa emergere un grande punto di forza di questo tipo di proposta: la non predeterminazione della soluzione. Questo pilastro della fluidità nella NFF è preponderante anche nei casi in cui il *problem solving* non sia il focus principale, dato che l'obiettivo rimane quello di favorire un'emersione autonoma delle dinamiche desiderate e non una loro forzatura sull'esperienza dei giocatori. Il progettista dovrebbe offrire, soprattutto nel caso di prodotti complessi, uno scenario che lasci liberi i giocatori di "scolpire" la propria soluzione. La chiave per il conseguimento di questo risultato è evitare il più possibile di concepire i conflitti narrativi a partire dalla loro soluzione (la minaccia va scongiurata facendo x, y, z...) ma a partire dalla loro semplice esistenza in quanto problemi (la minaccia è incombente); non per nulla la prima modalità di concezione del conflitto è quella utilizzata dai formati più narrativamente limitati (la principessa va salvata superando i livelli in ordine per poi risolvere in maniera predeterminata lo scontro con l'antagonista⁵), mentre la vita reale manifesta i suoi conflitti nella seconda modalità (la ruota dell'auto è sgonfia). Dovranno poi essere forniti sufficienti dettagli sul problema e sul contesto perché la fluidità dell'esperienza permetta ai giocatori di progettare e sperimentare una soluzione. In senso molto pratico, sarà utile applicare la regola «se il progettista, a partire dal problema e dal contesto, riesce a immaginare almeno cinque soluzioni diverse, ci sarà abbastanza materiale perché i giocatori arrivino ad una sesta soluzione non prevista».

Una volta definite le necessità narrative a partire dal *modello di riferimento* e una volta chiarite le attenzioni da mantenere durante la progettazione della formazione, il *conflitto cardine* per il workshop per *Lucca Comics & Games* potrebbe presentarsi così: «Le galline stanno scomparendo (1) dalle campagne di un piccolo villaggio dove all'insaputa dei cittadini, queste vengono rubate ogni notte da un piccolo clan di goblin che le offre al drago che li comanda (2). Il consiglio cittadino ha

⁵ Come nel famoso videogioco *Super Mario Bros.*, rilasciato da Nintendo nel 1985 per la console NES.

deciso di reclutare un gruppo di avventurieri per scoprire cosa sta succedendo e fermare le sparizioni (3)». Sottoponendo questo conflitto al “test delle cinque soluzioni” i risultati ottenuti potrebbero essere:

- a) Appostarsi di notte e catturare i goblin, proporsi al drago come nuovi servitori e allontanarlo dal villaggio.
- b) Incitare i goblin alla ribellione contro il drago.
- c) Cospargere i polli di veleno.
- d) Parlare diplomaticamente con i goblin ed il drago per giungere ad un accordo.
- e) Attendere un giorno di pioggia, accumulare acqua in ogni contenitore a disposizione in città o scavare un piccolo lago artificiale con diga. Rilasciare tutta l’acqua contemporaneamente sulla zona abitata dai goblin e dal drago per travolgerli.

Nella formulazione del *conflitto cardine* sono inclusi, come si è visto, elementi puramente narrativi (in questo esempio: dei goblin, un drago, il villaggio). L’intenzionalità progettuale di questi elementi è meno evidente del collegamento tra il *conflitto cardine* e il *modello di riferimento*, ma perché l’esperienza proposta sia solida, essi non possono essere arbitrari. La resa pratica del gioco richiederà di appoggiarsi alle regole (i manuali di D&D5e) per trasformare le premesse narrative in elementi tecnici utilizzabili, il caso di esempio è semplice, ma i manuali ufficiali offrono regole e istruzioni per concretizzare nel gioco ogni intenzione progettuale. Le necessità pratiche per Lucca impongono un’avventura che scoraggi il combattimento (per motivi di tempo) e che sia accessibile a giocatori senza esperienza. I goblin⁶ sono creature abbastanza deboli da poter essere eliminate in un colpo solo in caso di scontro (il che permetterebbe un combattimento semplificato basato su un unico tiro di dado), mentre il drago⁷ andrà descritto in maniera palesemente scoraggiante, in modo da spingere i giocatori verso soluzioni più creative della forza bruta (nel caso in cui questa strada venga scelta nonostante tutto, il combattimento sarà comunque rapido e semplificabile a causa della potenza del drago). *Villaggio, goblin e drago malvagio* sono elementi preponderanti nell’immaginario fantasy collettivo, e per questo facilitano il “rilassamento della fantasia”. Il pollame rimanda all’immaginario degli animali da fattoria, spesso utilizzato dalla narrativa fiabesca.

Un altro aspetto particolarmente rilevante a cui dedicare attenzione progettuale è quello dell’incoraggiamento di un clima positivo e costruttivo durante il gioco: sia i goblin sia il drago sono creature molto caratterizzate anche a livello vocale. Il grugnire come un goblin o il ruggire come un drago da parte del master sono strategie comunicative da utilizzare consapevolmente per abbassare

⁶ Wizards of the Coast, *D&D Monster Manual*, op. cit., p.166.

⁷ Wizards of the Coast, *D&D Monster Manual*, op. cit., p.98.

il livello di giudizio al tavolo di gioco. È un implicito dire «se io, figura di riferimento e autorità in questo momento, posso sghignazzare come un goblin senza paura di alcun giudizio, voi potete sperimentare l'inconsueto e il creativo con altrettanta sicurezza.»

3.5. Step 3: *contesto narrativo*

Come discusso nel capitolo precedente, il ruolo del master si svolge in due tempi: la progettazione e l'offerta dell'esperienza ai giocatori. La maggior parte dei punti proposti in questo capitolo si concentrano sulle modalità progettuali a monte, ma è opportuno radicare nell'intenzionalità anche la parte più spontanea e meno definibile dell'azione del master durante il gioco vero e proprio. Per fare ciò sarà necessario innanzitutto definire quello che si è scelto di chiamare *contesto narrativo*.

Durante l'esperienza di gioco, il master dovrà continuamente assecondare le scelte dei giocatori che si muoveranno all'interno dei contesti e degli scenari preparati; tuttavia, data l'impossibilità di progettare ogni dettaglio e possibilità all'interno di un mondo narrativo condiviso, è realistico che le azioni dei giocatori richiedano l'esistenza coerente nel contesto ludico di elementi che non erano stati esaustivamente definiti durante la fase di progettazione (potrebbero, ad esempio, scegliere di parlare con un personaggio secondario al quale non era stato dato un nome, entrare in un edificio che non era stato completamente descritto o semplicemente chiedere il colore della barba del locandiere). Il master dovrà possedere un'idea dell'ambientazione che sia abbastanza solida da poter improvvisare la natura di questi elementi senza compromettere l'integrità e la coerenza interna dell'esperienza. Questa conoscenza dell'ambientazione può essere ottenuta nella descrizione del *contesto narrativo* che ospita la NFF, si creerà quindi una sorta di “estetica di appoggio” da cui attingere per generare dinamicamente nuovi elementi. Questa libreria mentale potrà essere composta da qualsiasi elemento possa risultare utile al master. Potrebbero essere concetti, emozioni, tematiche, immagini. Per l'avventura *Sconfiggere i goblin e imparare a lavorare meglio insieme*, il *contesto narrativo* si basa sull'incipit di una fiaba raccontata da Italo Calvino in *Fiabe Italiane*: «Pocapaglia era un paese così erto, in cima a una collina dai fianchi così ripidi, che gli abitanti, per non perdere le uova che appena fatte sarebbero rotolate giù nei boschi, appendevano un sacchetto sotto la coda delle galline.»⁸ questa frase è stata rilevata come estremamente evocativa, pur nella sua semplicità, di uno scenario fantastico-fiabesco ma al tempo stesso familiare ed accessibile, permette quindi di collocare la NFF in uno scenario coerente con l'ambientazione di D&D senza il rischio di “spaventare” giocatori non abituati a questo tipo di esperienza.

⁸ Calvino, I., *Fiabe italiane*, Milano, Mondadori, 1983.

L'utilizzo di una citazione da un'opera esistente offre lo spunto per una nota valida in ogni parte del procedimento progettuale della NFF: è legittimo appoggiarsi a fonti esterne. La necessità prima di questo metodo è quella di offrire un'esperienza formativa efficace, la capacità di inventare trame ed elementi originali è secondaria. Il mondo mediatico a cui siamo perennemente esposti offre una gamma potenzialmente illimitata di spunti e nulla vieta di lasciarsi ispirare da essi. Saper cogliere i punti di forza delle narrazioni conosciute per sfruttarli e riproporli nella NFF richiede sensibilità ai temi e competenza progettuale, ma al tempo stesso può sicuramente rendere questo metodo accessibile anche a chi, per qualsiasi ragione, non volesse affidarsi unicamente all'ideazione autonoma di contenuti originali.

Il *contesto narrativo* deve includere, chiaramente, una descrizione del contesto, degli spazi fisici che verranno attraversati dai personaggi: «Pocapaglia è molto piccola, conta poche decine di edifici, e la vita sociale si articola intorno a due zone: la *Locanda del Veliero Bucato* e la *Piazza del Mercato*. Fuori dalla città si estendono le campagne, gran parte del territorio è dedicato all'allevamento di pollame e alla coltivazione di prodotti per nutrire gli animali. È notevole la pendenza dell'area intorno alla città. I campi sono obliqui e negli allevamenti i contadini hanno adottato la curiosa soluzione del sacchetto appeso alla coda delle galline per raccogliere le uova. La città e le campagne sono circondate su tre lati dal *Bosco Taciturno*, mentre dal lato sud il *Sentiero del Cinghiale* collega Pocapaglia al resto della civiltà. Dal *Bosco Taciturno* provengono legname e selvaggina ma è un luogo temuto dalla maggior parte degli abitanti del villaggio».

Infine, è opportuno completare gli spunti offerti dal *contesto narrativo* con una raccolta di immagini a cui fare riferimento per l'improvvisazione di descrizioni visive. A tal fine sarà sufficiente cercare su internet le parole chiave della NFF progettata (nel caso preso in esempio potrebbero essere *villaggio medievale*, *goblin*) e conservare quelle ritenute più suggestive come ispirazione per eventuali descrizioni improvvisate.



Figura 2 Esempio di immagine di riferimento per la descrizione visiva del villaggio di Pocapaglia. Trovata su internet con la semplice ricerca “fantasy hill village art”⁹.

3.6. Step 4: *nodi*

I punti analizzati fino a questo momento dovrebbero aver consolidato le premesse dell’esperienza. A questo punto è necessario chiarire la logica dietro alla progettazione del corpo dell’avventura vero e proprio.

Una narrazione tradizionale si intende in senso lineare, nel percorso inizio-svolgimento-fine. La totalità degli elementi narrativi è controllata dall’autore della storia, e quindi il passaggio da una fase all’altra dello sviluppo dei fatti è diretto e consecutivo. La NFF, a causa della sua natura collaborativa e imprevedibile, non può essere visualizzata con questo formato lineare; si è quindi sentita la necessità di proporre una modalità di mappatura alternativa su cui basare la progettazione. Il sistema che si è ideato è quello dei *nodi*. Un nodo è da intendersi come un “punto caldo” che ospita lo svolgimento di una parte dell’azione. Il progettista ha quindi il controllo sulla definizione del nodo e degli elementi in esso presenti, ma l’azione che si svolge al suo interno e la navigazione tra i vari nodi devono rimanere a discrezione dei giocatori (e a discrezione del master come reazione alle azioni dei giocatori).

Il sistema di navigazione a nodi, in quanto, culmine del percorso progettuale, deve riprendere ed incarnare in modo molto preciso ed efficace le idee di funzionalità e fluidità.

Per quanto riguarda la funzionalità: i nodi sono “isole progettabili” nel mare della libertà d’azione riservata ai giocatori, servono a mettere in pratica lo scopo della NFF e possono essere strutturati in modo da favorire l’emersione degli step identificati nel *modello di riferimento*. Nel caso

⁹ Fonte: Fantasy Flight Games, *The Lord of the Rings - The Card Game*, Art director: Zoe Robinson.

preso in esempio verranno quindi progettati nodi per spiegare il contesto (2), permettere l'analisi del problema (1), e offrire mezzi per idearne una risoluzione (3).

La fluidità è invece presente nella navigazione nei e tra i nodi, che è lasciata nelle mani dei giocatori, mentre il master si occuperà di reagire a seconda della natura del nodo in questione. La narrazione non è quindi predefinita ma grazie alla libera navigazione tra i nodi viene scritta in tempo reale. I nodi permettono in modo efficace di calibrare il livello di controllo della narrazione da parte del master nella strutturazione della rete che li collega e degli elementi presenti in ogni nodo. Per quanto riguarda il controllo del flusso narrativo, un nodo può essere:

- a) di *scelta*, se ha più possibilità di collegamento e quindi offre varietà nel proseguimento della narrazione;
- b) *direzionale*, se gli elementi in esso contenuti orientano i giocatori verso un altro nodo specifico;
- c) di *controllo*, se è un punto di passaggio "obbligato" e quindi ospita informazioni e incontri necessari alla risoluzione del *conflitto cardine*.

Per spiegare il concetto con maggiore chiarezza, di seguito è mostrato lo schema dei nodi dell'avventura presa in esempio. I singoli nodi saranno poi analizzati uno per uno per evidenziare le dinamiche narrative incoraggiate da ognuno di essi. La rete narrativa e i nodi di questa avventura sono relativamente semplici per assecondare le necessità logistiche dell'esperienza, ma sono sufficienti a spiegare il senso del sistema e a permettere l'intuizione del suo utilizzo anche per progettare NFF molto più complesse. Durante la spiegazione dei nodi, oltre alla già utilizzata sigla "PG" (personaggi giocanti, quelli mossi dai giocatori), si troverà anche la dicitura "PNG" (personaggio non giocanti, quelli mossi dal master che popolano il mondo di gioco).

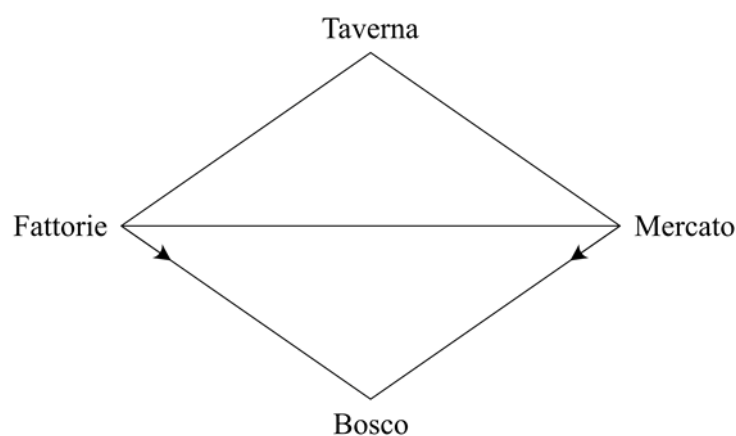


Figura 3 Schema della disposizione dei nodi per l'avventura *Sconfiggere i goblin e imparare a lavorare meglio insieme*¹⁰

¹⁰ Fonte: immagine originale

3.6.1. *Nodo 1: taverna*

Il nodo dal quale avrà inizio la NFF sarà la *Taverna del Veliero Bucato*. Gli obiettivi di questo nodo sono: introdurre i giocatori al sistema di “movimento” in un gioco di ruolo, introdurre i giocatori al mondo di gioco, presentare l’avventura, abbassare la soglia del giudizio di sé e degli altri durante il gioco, presentare il problema (1), presentare il contesto (2).

La *Taverna del Veliero Bucato* è un vascello di medie dimensioni che per motivi a tutti sconosciuti si trova sul colle di Pocapaglia. Un buco nella fiancata, che sembra causato da una palla di cannone, costituisce l’ingresso alla locanda che svolge il ruolo di centro sociale del paese. La taverna sarebbe potuta essere un normale edificio, ma la sua particolarità è funzionale alla creazione di “rumore”. Nella vita reale, non tutto ciò che è interessante è automaticamente collegato ai nostri problemi, allo stesso modo è importante che il mondo di gioco offerto ai giocatori suggerisca una complessità più profonda di una semplice lista di elementi da utilizzare.

L’avventura si apre con gli avventurieri (i PG dei giocatori) seduti ad un tavolo della taverna insieme a Barnabeo, il sindaco della città di Pocapaglia, un nano grassoccio con una folta barba rossa. Barnabeo ha assoldato i PG per risolvere il problema della città: i polli di Pocapaglia stanno scomparendo, sembra quasi che si volatilizzino nella notte. Le misure difensive adottate dai contadini si sono dimostrate inefficaci. Funzionalmente, il ruolo di Barnabeo è quello di “ponte” tra i giocatori e l’esperienza di gioco, per cui, dopo la spiegazione del problema, dovrebbe avvenire una discussione dove i giocatori saranno liberi di fare domande sui fatti e sulla natura della città. In questo modo il concetto di “dare un’idea del mondo di gioco sufficiente a permettere la giocabilità successiva” sarà adattata alle necessità e alle sensibilità del singolo gruppo. Il personaggio di Barnabeo dovrà essere preoccupato, ma al tempo stesso cortese e incoraggiante, dovrà utilizzare un tono molto profondo, quasi caricaturale e “da Babbo Natale”, per mettere a loro agio i giocatori (per abbassare il livello di giudizio come indicato nella scelta dei goblin e del drago).

Questo nodo è un *nodo di scelta*, nel quale i giocatori sceglieranno il loro primo approccio all’analisi del problema: potranno scegliere la via dell’investigazione diretta nelle fattorie o quella dell’investigazione indiretta al mercato. Queste due opzioni dovrebbero emergere durante la discussione con Barnabeo; la presentazione delle due opzioni è uno dei casi in cui si può notare come il sistema a nodi aiuti a guidare la NFF indipendentemente dalla tipologia di gruppo di gioco, un gruppo “timido” potrà essere guidato dando le opzioni in modo diretto, mentre un gruppo molto intraprendente e curioso potrà farle emergere dalla conversazione. Si nota che offrire due opzioni

significa anche non offrire più opzioni, per cui sarà utile sottolineare, parallelamente alla ricchezza di potenzialità di sviluppi al mercato e alle fattorie, la sterilità dell'investigazione in altre aree.

3.6.2. Nodo 2: fattorie

Fuori dalle palizzate che circondano il villaggio, Pocapaglia è circondata da campagne che ricoprono gran parte della collina. Le campagne sono a loro volta circondate dal Bosco Taciturno, che delimita la zona abitabile della collina circondando Pocapaglia su tre lati (il lato sud è stato disboscato in tempi antichi per liberare la via verso il villaggio). È sorprendente, anche per qualcuno abituato ad un contesto rurale, notare la varietà e l'ampiezza dei pollai di Pocapaglia. Quasi ogni centimetro di terreno coltivabile sulla cima della collina è coperto di pollai o di campi per nutrire il pollame. Nella descrizione della zona è ovviamente da sottolineare la peculiarità di queste campagne: l'inclinazione quasi a quarantacinque gradi del terreno, e di conseguenza i sacchetti sotto le code delle galline per raccogliere le uova prima che esse rotolino a valle.

Arrivando alle fattorie, i PG si troveranno circondati dalle corti agricole, che sono circa una ventina, di cui sei sono già state interamente depredate del pollame. Qualunque sia la direzione che i giocatori sceglieranno di intraprendere per l'investigazione, prima o poi incontreranno gli abitanti delle fattorie. I contadini delle fattorie ancora illese si dimostreranno molto preoccupati, dato che le trappole e le misure di sicurezza da loro preparate (turni di guardia, cani, corde con campanelli intorno ai recinti) sono già state aggirate in altre fattorie. I contadini delle fattorie derubate sono invece disperati, essendo caduti in rovina in una sola notte. Alcuni saranno scontenti, altri mostreranno con rabbia le trappole disinnescate. Ogni contadino saprà indicare con sconforto la fattoria Talstaff, l'ultima vittima di furto di pollame.

Recandosi alla fattoria Talstaff e ispezionando la zona i PG troveranno i seguenti indizi:

- a) il costernato signor Elendar Talstaff, elfo anziano, già rassegnato e occupato a contare i sacchi di mangime nella speranza di poterli vendere per non cadere in completa rovina. Talstaff risponderà alle domande dei PG sui dettagli del furto in modo più o meno preciso e utile a seconda delle necessità tempistiche (e quindi in modo vago se l'avventura è iniziata da poco e in modo più specifico se si sta dilungando). In particolare, Talstaff potrebbe aver visto alcune sagome muoversi verso ovest nella notte;
- b) piccole impronte nel fango del pollaio;
- c) una semplice trappola, uno spago che corre sopra il recinto con attaccate alcune campanelle, abilmente disattivato (filo tagliato, campanelle rimosse e pestate nel fango);

- d) graffi intorno al catenaccio della porta del recinto (i goblin sono intelligenti, ma hanno le unghie lunghe);
- e) una piuma di gallina a ovest, verso il bosco.

Se i giocatori si fermeranno nelle campagne di notte potrebbero osservare in prima persona i goblin in azione, ma è importante notare che queste creature sono intelligenti e si impegneranno attivamente per eludere qualsiasi sorveglianza ed evitare o disattivare qualsiasi trappola, saccheggiando le fattorie più vulnerabili ed attendendo la possibilità di agire non visti.

Questo nodo è un *nodo direzionale* verso il bosco. La direzionalità non è da intendersi come percorso obbligato dato che, soprattutto all'inizio dell'indagine, è realistico che i giocatori vogliano visitare anche il mercato. L'idea di direzionalità del nodo si trova nel principio progettuale che lo ha strutturato come un piccolo percorso fino alla scoperta della rilevanza del bosco. Il master deve essere consapevole di questa caratteristica e modulare le parole dei PNG e la natura e posizione degli indizi per guidare la narrativa fluida senza obbligare a seguire un percorso. Questi elementi vanno inoltre regolati per rimanere all'interno dei limiti logistici dell'esperienza (dando quindi più informazioni nel caso il gruppo rischi di andare troppo a rilento).

3.6.3. *Nodo 3: mercato*

Il cuore dell'interazione sociale nel villaggio di Pocapaglia è la *Piazza del Mercato*. I colori delle campagne e di gran parte della città tendono al marrone e al giallo, per questo il mercato colpisce molto: i colori sono estremamente sgargianti e le più svariate merci si trovano in esposizione insieme a molti polli e merci derivate. Al mercato i PG troveranno alcune bancarelle, elencate di seguito; tra parentesi di fianco ad ogni bancarella sono indicati alcuni oggetti in vendita che possono essere elencati ai giocatori come esempi durante una conversazione con il negoziante o nella descrizione della bancarella, per stimolare la loro curiosità e creatività nella fase di *problem solving*.

Le bancarelle in questione sono:

- Erborista/fiorista (bellissime rose, un piccolo cactus, tabacco);
- Commerciante di pentole (un enorme pentolone da brodo che potrebbe contenere un essere umano, un bellissimo scolapasta intarsiato, mestoli);
- Panettiere (Torta alla baccapugna, pane duro come il marmo, pane morbido come le nuvole);
- Commerciante di spezie (Peperoncino, condimento misto per arrostiti di pollo, zucchero);
- Sarto e calzolaio (mantello con cappuccio, scarpette da ballo, zoccoli di legno);

- Per ogni bancarella di altro tipo si trovano almeno altrettante bancarelle che vendono pollame o prodotti derivati (pollo arrosto, pollo fritto, uova, omelettes, cappelli di piume...);
- Alcune bancarelle che esibiscono il cartello “CHIUSO”. Su uno dei cartelli la pittura è visibilmente fresca, è quello della bancarella della famiglia Talstaff ;
- Non sono presenti bancarelle che vendono armi, questa è una delle attenzioni progettuali funzionali all’incoraggiamento alla ricerca di soluzioni più creative di quella violenta;

Questo nodo svolgerà un ruolo duplice in due momenti diversi: durante la fase di indagine sarà una fonte di informazioni, e poi, una volta identificato il problema, sarà il luogo dove i giocatori potranno trovare materiale per risolverlo.

Per quanto riguarda la fase di investigazione, si è scelto di non codificare a monte i PNG presenti e le informazioni in loro possesso; ciò comporterebbe un’eccessiva rigidità nel percorso da seguire per ottenere informazioni al mercato. Al contrario, sarà compito del master modulare la presenza di PNG e la quantità di informazioni in loro possesso a seconda delle intenzioni investigative del gruppo e dei dettagli che i giocatori vorranno approfondire. In generale, anche il mercato è un *nodo direzionale* verso il bosco per cui i PG dovrebbero ricevere informazioni più o meno dettagliate (ancora una volta a seconda delle necessità tempistiche) che li indirizzino in quella direzione. Ad esempio, in caso si scelga di distribuire poche informazioni, i PG sentiranno voci di «ombre che inghiottiscono le uova», «galline vaporizzate dalla luce lunare» e magari verranno indirizzati verso le fattorie con il pretesto della bancarella Talstaff. Se invece il gruppo è in difficoltà e il tempo scarseggia nulla vieta che le conversazioni intavolate portino a «sagome di ometti bassi con le orecchie a punta», «risate malvagie» e «ombre in corsa verso il lato ovest del bosco».

Durante la fase di risoluzione del problema vera e propria, invece, il mercato sarà il luogo da cui i PG potranno recuperare materiale per attuare un piano. L’obiettivo di questa NFF è quello dell’utilizzo creativo degli strumenti a disposizione nel mondo di gioco per gestire il problema. A questo punto entra ulteriormente in gioco l’idea di fluidità, dato che i giocatori avranno un’idea generale delle merci in vendita al mercato, e il master dovrà fare in modo che gli “ingredienti” necessari per attuare un piano siano a disposizione del gruppo. Ad esempio, se il gruppo deciderà di provare ad addormentare il drago cospargendolo con una polvere sonnifera (soluzione ideata da uno dei gruppi di gioco a *Lucca Comics & Games*), il master dovrebbe fare sì che tale polvere sia acquistabile dall’erborista.

3.6.4. *Nodo 4: bosco*

Le fattorie, il mercato o entrambi i nodi avranno dato ai giocatori abbastanza informazioni da permettergli di decidere di esplorare la parte ovest del *Bosco Taciturno*. Uscendo dalla zona delle fattorie, la porzione della collina occupata dalla foresta è assolutamente incolta. Gli alberi sono alti e fitti, il sottobosco è molto denso e i PG dovranno farsi strada con difficoltà in assenza di qualsiasi tipo di sentiero. Potranno procedere con tre tipi di passo: furtivo ma lento, normale, veloce ma rumoroso. Investigando alla ricerca di tracce si troveranno bastoni spezzati, occasionali piume di gallina e graffi sui tronchi (indicazioni lasciate dai goblin per non perdersi) che porteranno i giocatori, dopo qualche ora di cammino, fino all'accampamento goblin. Avvicinandosi all'accampamento si sentiranno tre categorie di suoni distinti: il verso dei polli, risatine e grida acute (goblin) e, in contrasto con gli altri due suoni, un respiro sommesso molto cupo e profondo che sembra quasi far vibrare il terreno in continuazione (drago). L'accampamento è piccolo, otto tende disposte in cerchio sono circondate da pollame: galline che razzolano libere, polli arrostiti su piccoli falò e resti di pollo a non finire (al punto che avvicinandosi i PG potrebbero calpestare qualche osso e sentiranno odore di marcio). Una decina di goblin corrono affannati e affaccendati. Ciò che prima di tutto attira l'occhio è però il grande drago rosso acciambellato al centro dell'accampamento. Il drago appare decisamente enorme e minaccioso, ma al tempo stesso il suo aspetto ha qualcosa di deperito, forse malato (una zanna è spezzata, un'ala è bucata, alcune scaglie sono scolorite, gli occhi socchiusi). I PG non lo sanno, ma il drago è stato gravemente ferito in una lotta contro un drago del veleno; ora fa molta fatica a muoversi e per questo ha soggiogato una tribù di goblin che governa in modo tirannico bruciando e mangiando chiunque si rifiuti di ubbidire e portargli nutrimento. Osservando o ascoltando per un po' la situazione, i PG assisteranno alla seguente scena: il drago ringhierà: «ora nutritemi, servi, o mi nutrirò di voi», i goblin risponderanno con frasi come: «sì padrone», «subito, signore, ci perdoni», dopodiché il drago spalancherà le fauci e i goblin getteranno dentro di esse una dozzina di polli vivi, consumati in un sol boccone uno dopo l'altro. Sarà utile evidenziare la relazione dispotica tra il drago e i goblin. Per favorire il perseguimento di una soluzione non convenzionale, sarà utile sottolineare la possanza e l'aggressività del drago come deterrenti alla soluzione violenta.

Questo nodo è un *nodo di controllo*, e cioè la NFF è strutturata in modo da confluire in esso in quanto luogo di risoluzione del *conflitto cardine*. Il master dovrà descrivere con accuratezza la scena, dato che a questo punto le attenzioni progettuali decise a monte passeranno in secondo piano rispetto al percorso autonomo dei giocatori verso una soluzione. D'ora in poi il compito del master sarà quello di assecondare i piani dei giocatori in modo da favorire l'emersione della dinamica del *creative problem solving*. Sarà compito del gruppo di giocatori usare saggiamente ogni elemento a loro disposizione per risolvere la situazione come meglio credono.

3.7. Supporti pratici

Una volta concluso il percorso progettuale per la progettazione della NFF, sarà opportuno completare le istruzioni per metterla in pratica definendo qualsiasi tipo di supporto che possa essere necessario per lo svolgimento dell'esperienza formativa. Alcuni supporti pratici potrebbero essere, ad esempio, le schede personaggio per i giocatori, la musica di sottofondo da utilizzare durante la partita ed eventuali mappe.

Per l'avventura *Sconfiggere i goblin e imparare a lavorare meglio insieme* è stato necessario preparare una scheda personaggio per ogni giocatore, dato che le tempistiche non avrebbero dato il tempo di creare i PG prima della partita. Inoltre, data la necessità ricorrente nell'avventura di improvvisare PNG per assecondare la narrazione, si è preparata una lista di nomi, tratti fisici e tratti caratteriali da tenere come ispirazione per mantenere un senso di diversità e profondità anche nei personaggi improvvisati sul momento.

A questo punto si dovrebbe avere una NFF completa, utilizzabile come vademecum per la pratica formativa vera e propria.

4.1. La misurabilità

Nell'articolazione di questo progetto di tesi, l'argomento della misurabilità risulta particolarmente rilevante e ostico al tempo stesso.

La proposta basata sulla NFF è pensata, nella sua modalità finale, come parte di un pacchetto formativo proponibile in ambito aziendale. È quindi fondamentale offrire una possibilità di riscontro oggettivo dei vantaggi derivati dall'esperienza; ciò risulta difficoltoso, anche concettualmente, nel momento in cui ci si confronta con la natura esclusivamente qualitativa del progetto. Questa sezione di capitolo definirà brevemente le necessità della proposta riguardo a questo tema, mentre le seguenti presenteranno possibili approcci progettuali facendo riferimento ad esperienze pratiche e alla bibliografia esistente.

La prima questione da porre è quella della necessità di una misurazione duplice. In primo luogo è necessario un criterio che determini il successo o meno dell'esperienza in sé, in secondo luogo, sarà opportuno strutturare un sistema di valutazione a termine più lungo per misurare l'effettiva efficacia riguardo al miglioramento delle dinamiche reali.

La rilevazione del successo dell'esperienza di gioco si configurerà nel considerare la manifestazione o non manifestazione dei comportamenti nelle modalità previste dal *modello di riferimento*; questa prima tipologia di misurazione sarà uno strumento, più che altro, di feedback sul pensiero del formatore, dato che una NFF che non porti il gruppo alle dinamiche desiderate è da considerarsi conseguenza di un pensiero progettuale non sufficientemente strutturato. Una NFF, ad esempio, che tratti di *problem solving*, sarà da considerare come un'esperienza riuscita nella sua prima fase solo se il gruppo riuscirà a risolvere autonomamente il *conflitto cardine* seguendo approcci desiderabili. In caso ciò non accada, l'esperienza non può essere considerata un punto di partenza legittimo per osservazioni a lungo termine, e pertanto dovrà essere riproposta in una forma più efficace e vicina alle particolarità del gruppo.

La seconda fase di misurazione è quella che dovrebbe dare un riscontro sulla reale efficacia della NFF. In generale, l'obiettivo è quello di rilevare, nel comportamento reale, andamenti comportamentali allineati a quelli vissuti durante l'esperienza di gioco (e, conseguentemente, a quelli

selezionati nel *modello di riferimento*). Al fine di strutturare una visione il più completa possibile della questione, si considererà l'esperienza di casi simili e attinenti, in modo da strutturare una proposta per una misurabilità qualitativa a partire dalla natura specifica del progetto.

4.2. Caso studio *The Liquid House*

Il primo caso studio preso in analisi è quello di *The Liquid House*¹, una piccola azienda belga che si occupa di videogiochi per la formazione aziendale delle *soft skill*. La conoscenza dettagliata dell'azienda e delle sue modalità progettuali deriva da un tirocinio svolto all'inizio dell'anno 2019, ottenuto grazie alla particolare attinenza tra i prodotti dell'azienda e l'idea poi sviluppatasi in questa tesi.

The Liquid House (d'ora in poi anche TLH) ha sede ad Anversa, ed è composta da professionisti negli ambiti del game design e del *coaching* aziendale. L'unione di queste due "anime" ha portato alla definizione di un progetto le cui premesse sono le seguenti: sviluppare videogiochi che facciano emergere e permettano la misurazione dei comportamenti dei gruppi di lavoro, in modo da ottenere un dato più puro di quello offerto da questionari o altri strumenti di autovalutazione.

Innanzitutto, è necessario sottolineare le differenze tra il progetto TLH e quello di questa tesi. Come si può notare, il focus dell'azienda belga è la misurazione, che può poi eventualmente essere utilizzata come base per interventi formativi; al contrario, la *Narrazione Fluida Funzionale* si concentra in modo estremamente preponderante sull'insegnamento di modelli di comportamento, e la misurazione risulta uno strumento da utilizzare a posteriori per valutare la bontà dell'intervento. Altra differenza sostanziale è la materia grezza a partire dalla quale viene strutturata l'esperienza: il videogioco, a cui fa riferimento TLH, è per sua natura un formato molto vicino al concetto di dato numerico e al tempo stesso, come già abbondantemente sottolineato, risulta per questo limitato; i benefici del gioco di ruolo sono già stati trattati, ma ai fini di questo paragone è importante notare come esso trovi nella sua natura qualitativa, dinamica ed umanistica una corrispettiva difficoltà di inquadramento preciso delle dinamiche (nelle stesse indicazioni pratiche per la NFF, molto è lasciato alla libertà delle scelte dei giocatori). In sintesi, quindi, il progetto di TLH risulta più avvantaggiato di quello di questa tesi nel campo della misurazione, ma "paga" questa vicinanza al numero con un allontanamento dal variopinto spettro del reale comportamento umano. Nel confronto tra le due proposte riguardo al tema della misurazione, è fondamentale notare come il progetto TLH non possa

¹ The Liquid House, «Home», URL: <https://www.theliquidhouse.eu>. (10 gennaio 2020)

essere riferito all'idea di misurazione "in due fasi" sopra discussa, dato che l'esperienza di gioco coincide con l'esperienza di misurazione.

Il tirocinio svolto a *The Liquid House* ha riguardato vari ambiti di attività dell'azienda, ciò ha permesso un coinvolgimento diretto e attivo nelle due aree del game design e della progettazione in senso formativo.

Per quanto riguarda l'aspetto di formazione e *coaching*, il *modello di riferimento* selezionato dall'azienda era quello dell'*AEM Cube*². L'obiettivo del modello, raggiunto tramite questionari di autovalutazione e valutazione da parte dei colleghi, è quello di creare un profilo dell'individuo a partire da tre variabili:

- a) *Attachment*. Misura l'"attaccamento" dell'individuo a persone o cose nel suo processo di lavoro, definendo in sostanza la propensione per una posizione di relazione o tecnica;
- b) *Exploration*. Misura la propensione dell'individuo ad allontanarsi o meno da processi di lavoro e informazioni conosciute. Un valore più o meno alto su questo asse sarà indicatore di una maggiore propensione a fasi di lavoro sperimentali o "di mantenimento";
- c) *Maturity*. Misura la tendenza ad approcciare i problemi in modo altamente specifico o, al contrario, con una visione olistica generale.

Il modello *AEM Cube* posiziona l'individuo su questi tre assi, con l'intenzione di facilitare l'individuazione del ruolo più appropriato in un gruppo di lavoro. *The Liquid House* puntava a raccogliere i dati di posizionamento attraverso la misurazione del comportamento all'interno di un videogioco. Dopo il tirocinio, il modello *AEM Cube* è stato abbandonato in favore di un modello originale, per scelte strategiche dell'azienda. Il modello ha comunque definito le intenzioni e l'approccio dell'azienda alla raccolta di dati.

Una volta chiarite le finalità del videogioco, il design dell'esperienza vera e propria doveva ricalcare le tre variabili di *AEM Cube* e presentarle in una forma che ne permettesse la manifestazione e la misurabilità. A questo scopo, ci si è dedicati innanzitutto all'analisi approfondita delle meccaniche di gioco di *Magic Maze*³ e *Celeste*⁴, due giochi di natura molto differente che hanno

² Human Insight, «AEM Cube», URL: <https://www.human-insight.com/aem-cube>. (15 gennaio 2020)

³ *Magic Maze* è un gioco da tavolo cooperativo per quattro giocatori basato sul movimento collettivo di pedine attraverso un labirinto. Il gioco è stato la base per il primo progetto di *The Liquid House*, che puntava a misurare le variabili di *AEM Cube* a partire dai diversi comportamenti dei giocatori nel movimento degli stessi elementi. Sit down! games, «Magic Maze», URL: <https://sitdown-games.com/produit/magic-maze/>. (15 gennaio 2020)

⁴ *Celeste* è un videogioco che è stato introdotto come spunto per il game design del videogioco come parte del contributo offerto durante il tirocinio. Il grande merito e il fattore di interesse di questo gioco sono legati a logiche di game design che mantengono un forte parallelismo tra la narrazione e la natura dei livelli (ad esempio i livelli si faranno frustranti in relazione agli snodi narrativi in cui la protagonista del gioco è

offerto spunti validi in fasi diverse della progettazione. Il metodo di misurazione della performance del gruppo tramite il videogioco non era ancora stato ultimato al momento del tirocinio, che ha ricoperto più che altro la fase di ideazione iniziale, ma in generale l'approccio utilizzato sarebbe stato quello della misurazione di percorsi di risoluzione ideali (calcolati in base a tempistiche di completamento e perseguimento di obiettivi secondari) per poi calcolare la "distanza" tra la performance massima e quella effettiva del gruppo di gioco.

Considerando gli spunti raccolti durante l'esperienza per discutere della misurabilità nella NFF, si è giunti alle seguenti considerazioni. Per quanto riguarda il modello *AEM Cube*, la sua natura è troppo distante dalle intenzioni della *Narrazione Fluida Funzionale*, il cui scopo è la formazione all'azione collettiva, non la valutazione della performance del singolo. Collegando invece il ragionamento alla misurazione interna all'esperienza di gioco, le modalità di valutazione del successo o meno della NFF in sé risultano spontaneamente simili a quelle utilizzate da TLH: misurare la somiglianza tra l'andamento effettivo del gruppo e quello desiderato. Chiaramente il gioco di ruolo non offre termini matematici precisi come quelli del videogioco, ma proprio per questo può affidarsi alla sensibilità del progettista per cogliere sfumature meno definite. Introducendo concetti presenti nel progetto TLH nel problema della misurazione dell'efficacia della NFF a posteriori, si potrebbe cercare di avvicinare gli effetti dell'esperienza di gioco ad una variabile numerica che sia quindi facilmente misurabile. La natura della variabile dovrebbe essere collegata direttamente alla *soft skill* in questione e svolgerebbe la funzione di indicatore del successo: una NFF sulla negoziazione potrebbe essere collegata al numero di vendite dirette effettuate dal gruppo, una sull'interazione positiva all'interno del gruppo potrebbe essere collegata al numero di colleghi che scelgono di trascorrere la pausa pranzo insieme.

4.3. Caso studio *Lucca Comics & Games*

Il secondo caso studio riguarda la sperimentazione fatta a *Lucca Comics & Games*. Il già menzionato workshop *D&D nella formazione aziendale*, al contrario, è da considerarsi figlio del pensiero alla base della NFF, e al momento della stesura di questo testo costituisce l'operazione più vicina alla sperimentazione pratica della tesi in questione. Per questo l'esperienza è di particolare interesse nel considerare le modalità di valutazione dell'efficacia della proposta.

frustrata). L'intenzione di questo contributo era quella di investigare come l'elemento videoludico tecnico potesse trarre vantaggio da un arricchimento narrativo. Celeste, «Home», URL: <http://www.celestegame.com>. (15 gennaio 2020)

La natura del workshop è già stata trattata nel capitolo 3, per cui quello che segue vuole essere più che altro un resoconto sulla messa in pratica e sulla ricezione dell'esperienza.

I sedici partecipanti al workshop sono stati divisi in due gruppi di gioco, il secondo dei quali è stato guidato nell'esperienza da Michael Viani, studente di Ingegneria dei Processi all'università di Bologna, che ha svolto il ruolo di "assistente" al workshop. Riflettendo su come l'esperienza a Lucca possa aver dato indicazioni sugli indicatori che determinano l'efficacia della NFF, è sicuramente da considerare come un requisito necessario e un risultato conseguito il fatto che un "formatore" terzo possa essere in grado di offrire l'esperienza basandosi unicamente sul documento progettuale che descrive la *Narrazione Fluida Funzionale*. L'esperienza si è svolta secondo le modalità previste e desiderate: entrambi i gruppi hanno risolto il problema del villaggio di Pocapaglia applicando gli step per il *creative problem solving* previsti dal *modello di riferimento*. La fluidità della NFF ha funzionato a sua volta, perché le soluzioni messe in atto sono state differenti: un gruppo ha cosperso i polli di polvere soporifera, per poi incitare i goblin alla fuga; l'altro è riuscito a discutere in modo diplomatico con il drago, che è stato "assunto" insieme ai goblin per portare acqua calda e protezione al villaggio in cambio di cibo.

A partire da una riflessione in retrospettiva sull'esperienza, si propongono i seguenti punti come criteri di valutazione del successo dell'esperienza di gioco in sé:

- a) risoluzione del *conflitto cardine* secondo le modalità previste dal *modello di riferimento*;
- b) coinvolgimento attivo, nei vari processi di azione nel mondo di gioco, di tutti i componenti del gruppo;
- c) adempimento del proprio ruolo da parte dei differenti tipi di nodi (navigazione guidata dai nodi direzionali, passaggio per i nodi di controllo...).
- d) indicazioni progettuali sufficienti per la gestione dell'improvvisazione.

Ma il vero fulcro del rilevamento del successo dell'esperienza a Lucca è la domanda che sorge spontanea, da parte del master, alla fine del gioco, e che però rischia di passare in secondo piano se la si considera non appropriata per una proposta seria e professionale: «Vi siete divertiti?». Una risposta positiva a questa domanda da parte del gruppo è sufficiente, assieme alla già menzionata risoluzione del *conflitto cardine*, a sancire il successo dell'esperienza. Il divertimento è anche il ponte tra il successo della prima fase e la misurazione sul lungo termine dato che, come dimostrato da una ricerca guidata dal professor Michael J. Tews della Pennsylvania State University⁵, esiste una

⁵ Tews, M. J. et. al., «Does fun promote learning? The relationship between fun in the workplace and informal learning», *Journal of Vocational Behavior*, vol.98, pp.46-55, febbraio 2017. Cfr. anche Tews, M. J. et. al., «Fun in the workplace: A review and expanded theoretical perspective», *Human Resource Management Review*, n.1, vol.29, pp. 98-110, marzo 2019.

correlazione diretta tra il divertimento nell'esperienza di apprendimento e l'efficacia dell'apprendimento stesso. Questo punto è particolarmente rilevante anche in quanto possibile base per sviluppi sperimentali scientifici. Ad esempio, una volta chiarite le modalità di misurazione dell'efficacia a lungo termine della NFF, sarebbero ipotizzabili correlazioni come quella tra l'aumento del battito cardiaco all'interno di determinati nodi narrativi e la frequenza dell'applicazione futura del comportamento desiderato. L'osservazione scientifica del divertimento guiderebbe poi l'ottimizzazione della qualità dell'esperienza proposta.

La prospettiva del «Vi siete divertiti?» cambierebbe totalmente anche l'approccio alla misurazione sul lungo termine: allineando il rilevamento dei dati alla natura qualitativa dell'esperienza, un questionario o un incontro con il gruppo a proposito della percezione o meno di un miglioramento sarebbe più vicina alla realtà di qualsiasi dato numerico. Se la NFF viene proposta da un formatore in grado di rilevare problemi e proporre soluzioni per un gruppo di lavoro, questa stessa abilità sarà utilizzata nella raccolta di un riscontro legato al benessere del gruppo.

4.4. Proposte di modelli di misurazione qualitativa

Gli spunti raccolti dalle esperienze di *The Liquid House* e *Lucca Comics & Games* offrono spunti sintetizzabili come segue: la misurazione della *Narrazione Fluida Funzionale* avviene in due fasi; la prima, relativa al successo dell'esperienza di gioco, deve considerare la risoluzione corretta del conflitto cardine e l'apprezzamento dell'esperienza da parte dei giocatori; la seconda, relativa all'efficacia formativa a lungo termine, può essere collegata a variabili numeriche misurabili ma deve necessariamente basarsi su un riscontro qualitativo da parte del gruppo.

L'ultimo punto menzionato, il riscontro qualitativo da parte del gruppo, è quello che più di tutti potrebbe essere strutturato a partire dalla bibliografia esistente. Una premessa necessaria è quella che la natura estremamente generale del metodo di scrittura della NFF non permette l'individuazione specifica e definitiva di un metodo di riferimento. Una NFF scritta per un gruppo che necessiti di formazione verso l'empatia non potrà mai essere valutata con le stesse modalità specifiche di una NFF relativa al completamento di un compito sotto pressione. Ancora una volta sarà necessario che la sensibilità e la competenza del formatore selezionino i metodi considerati più appropriati in riferimento al caso specifico. Tuttavia, al fine di suggerire una prospettiva generalizzabile, si esaminano di seguito due modelli caratterizzati da un potenziale di applicazione estremamente flessibile.

Una delle teorie più storicamente consolidate riguardanti la questione è quella della *Grounded Theory*⁶, sviluppata da Barney Glaser e Anselm Strauss come risposta alla crisi dell'approccio qualitativo nelle scienze sociali ed umanistiche degli anni sessanta. La *Grounded Theory* non offre un modello teorico del comportamento, quanto le modalità per strutturare modelli a partire da casi specifici. Il nome della teoria fa riferimento al focus sul "radicamento" dell'analisi nella realtà anziché in casi precedenti o in bibliografie teoriche, al fine di generare un modello sul funzionamento del processo reale in questione. Si parte dalla formulazione di una domanda di ricerca che definisce il processo di interesse all'interno del contesto specifico, che va poi riferito ad individui su cui effettuare la ricerca (un campione in caso di ricerche ampie, ma nel caso della NFF si lavorerebbe a partire dal gruppo su cui si effettua l'intervento). La raccolta di dati avviene tramite colloqui a proposito del processo in questione, che mirano ad identificare il fenomeno, le sue cause, le condizioni che lo influenzano, le risposte ad esso, le sue conseguenze. I dati vengono analizzati in tre fasi: codifica aperta, in cui si identificano i temi ricorrenti nelle risposte per dividerli in categorie; codifica assiale, in cui si riflette sul collegamento tra le categorie per strutturare una teoria di funzionamento del processo; codifica selettiva, in cui la teoria viene posta in forma coerente e definitiva come modello. Uno step ulteriore prevede la verifica del modello con gruppi analoghi a quello analizzato. In relazione alla NFF ciò potrebbe essere utile o meno a seconda della specificità del processo analizzato. Nell'utilizzo della *Grounded Theory* a supporto della *Narrazione Fluida Funzionale*, il procedimento dovrebbe prevedere la codifica del modello prima dell'intervento formativo, per poi utilizzarlo sul lungo termine nel rilevamento degli eventuali cambiamenti nelle dinamiche del processo in questione.

Un secondo lavoro, riferito specificamente all'ambito di interesse di questa tesi, è *Development and construct validation of a measure of soft skills performance* della ricercatrice Tracy M. Kantrowitz del Georgia Institute of Technology⁷. Il lavoro si basa su tre studi sperimentali pratici: il primo riguardante l'analisi della letteratura esistente e osservazioni sul campo per definire la natura delle *soft skill*; il secondo relativo alla catalogazione delle stesse e il terzo incentrato sulle modalità di rilevazione qualitativa della loro messa in pratica. Un primo risultato raggiunto è quello del raggruppamento di vari comportamenti e competenze identificabili come *soft skill* in sette *cluster*:

- *Communication/Persuasion Skills*

⁶ Glaser B. G., Strauss A. L., *La scoperta della grounded theory. Strategie per la ricerca qualitativa*, Roma, Armando Editore, 2009.

⁷ Kantrowitz T. M., *Development and construct validation of a measure of soft skills performance*, Georgia Institute of Technology, 2005.

- *Performance Management Skills*
- *Self-Management Skills*
- *Interpersonal Skills*
- *Leadership/Organization Skills*
- *Political/Cultural Skills*

Questa suddivisione viene poi sviluppata in un vero e proprio metodo di misurazione qualitativa grazie ad una serie di domande di autovalutazione e valutazione da parte di un supervisore che determinano la competenza dell'individuo nell'ambito di ogni *cluster*. Nel caso di applicazione di questo modello alla NFF, si individuerebbe a monte il *cluster* di interesse su cui lavorare, si valuterebbe la competenza di partenza dei membri del gruppo utilizzando le relative domande sviluppate da Kantrowitz e poi, in seguito alla progettazione proposta di una NFF, si ripeterebbe la misurazione dopo un dato lasso di tempo per verificare l'acquisizione o meno del comportamento desiderato.

L'utilizzo di modelli più specifici in combinazione alla NFF aprirebbe la strada ad approcci formativi in grado di avvicinarsi di molto alle necessità del gruppo specifico. Il già menzionato modello *AEM Cube*, ad esempio, pur non essendo adeguato come *modello di riferimento* generale, potrebbe essere utilizzato come strumento di controllo per una NFF relativa ad attaccamento, esplorazione e maturità.

Conclusioni

Per ricapitolare brevemente, il progetto prende avvio con la definizione di gioco e narrazione nel primo capitolo. Il secondo espone come entrambi questi elementi siano presenti nel formato del gioco di ruolo. Il terzo capitolo è il cuore della tesi, in esso si definisce il concetto di *Narrazione Fluida Funzionale* insieme agli step necessari per progettare questo tipo di esperienza. Infine, il quarto capitolo analizza il tema della misurabilità a partire da esperienze concrete e spunti teorici.

Data la natura saggistica di questa tesi, il tono mantenuto nel testo è stato il più possibile saggistico ed oggettivo. In questa conclusione, tuttavia, vorrei permettermi uno strappo alla regola e parlare in prima persona per chiudere un lavoro che, avendo occupato molto tempo e molti pensieri, ha necessariamente assunto anche un valore affettivo.

In Belgio, *The Liquid House* sta cercando di sviluppare videogiochi che schematizzino le dinamiche umane per semplificarne la misurazione. Vorrei specificare, ancora una volta, che questo non è l'obiettivo della *Narrazione Fluida Funzionale*. Le storie non sono una semplificazione delle dinamiche reali, anzi, sono lo strumento che la nostra specie utilizza per interrogarsi sul reale con modalità non accessibili al pensiero concettuale.

Philip Pullman, autore della trilogia *Queste Oscure Materie*¹ giudica *Il Signore degli Anelli*² come una storia poco efficace perché «i personaggi buoni sono troppo buoni e quelli cattivi sono troppo cattivi»³, implicando che l'allontanamento dalle dinamiche bene-male, così come si presentano nella quotidianità reale, costituisca una lacuna. Mi trovo in disaccordo con Pullman: la narrazione è il formato che l'uomo utilizza per interrogarsi in modo accessibile anche a proposito di dinamiche che riguardano livelli interiori e profondi, non solamente pratici. Quale altra forma di pensiero avrebbe dato la possibilità di interrogarsi in questo modo sul bene assoluto e sul male assoluto? Considerare una storia come poco vicina all'esperienza umana solo perché distante dalla realtà concreta significa amputare l'esistenza della sua multidimensionalità. Forse elfi, draghi e orchi non sono invenzioni arbitrarie, ma nomi e volti a dinamiche intime, silenziose, altrimenti indicibili.

Questa tesi non discute di come “qualcosa di poco serio” possa essere messo al servizio di un valore più concreto e quindi più legittimo in ambito aziendale, ma di come qualcosa di antico e potente possa manifestarsi a beneficio delle relazioni interpersonali. Vorrei che il lavoro fosse, oltre che un passo verso l'adattamento del gioco di ruolo al contesto formativo, un promemoria di

¹ Pullman, P., *Queste oscure materie. La trilogia completa*, Firenze, Salani, 2008.

² Tolkien, J. R. R., op. cit.

³ Abley, M., «Writing the book on intolerance», Toronto Star, 4 dicembre 2007.

profondità in quei contesti dove talvolta la “risorsa umana” prevale sull’essere umano nella sua infinita complessità.

Il futuro della *Narrazione Fluida Funzionale* è ricco di potenziale. Il primo passo sarà quello di dare il via alla sperimentazione pratica, grazie ad alcune aziende che hanno già dimostrato interesse verso il progetto. Per quanto riguarda la solidità della proposta, sicuramente bisognerà integrare e sviluppare maggiormente le tematiche della rilevazione delle necessità del gruppo e della misurazione finale. In generale, la necessità pratica immediata è quella di chiarire la posizione della NFF all’interno di un pacchetto formativo (Strumento di appoggio? Elemento centrale? Esperienza completamente autosufficiente?). Alcuni di questi contatti con aziende sono nati grazie al workshop di Lucca, che ha generato moltissimi spunti e ipotesi di applicazione interessanti, che saranno sicuramente perseguiti e che offrono la possibilità di sviluppare il progetto in ulteriori direzioni come la divulgazione, la formazione scolastica e il game design puro.

In ultima battuta, sarebbe estremamente interessante approfondire anche le sfaccettature profonde, sbilanciate forse verso la filosofia più che verso la scientificità, menzionate nella prima parte di questa conclusione.

È stato un onore poter lavorare con materie potenti e preziose come la narrazione e il gioco. È un onore poter desiderare di continuare a farlo.

Bibliografia

Abley, M., «Writing the book on intolerance», *Toronto Star*, 4 dicembre 2007.

Adamoli M., Salatin A., *Comunicazione sociale e pedagogia. Itinerari ed intersezioni*, Padova, Libreriauniversitaria, 2018.

Alder, A., *Ribbon Drive*, pubblicazione indipendente, 2009.

Benjamin W., *Aura e choc*, Torino, Einaudi, 2012.

Bevensee, S. H., et al. «Project Aporia - Ani Exploration of Narrative Understanding of Environmental Storytelling in an Open World Scenario», *Lectures and Notes in Computer Science*, vol. 7648, 2012.

Bruner J.S., *La ricerca del significato: per una psicologia culturale*, Torino, Bollati Boringhieri, 1992.

Buber M., *Il cammino dell'uomo*, Edizioni Qiqajon, 2000.

Burroway J., *Imaginative Writing: The Elements of Craft*, New York, Longman and Penguin Academics, 2002.

Callois, R., *I giochi e gli uomini*, Milano, Bompiani, 2014.

Calvino, I., *Fiabe italiane*, Milano, Mondadori, 1983.

Campbell, J., *L'eroe dai mille volti*, Milano, Feltrinelli, 1984.

Cecchini, A., *I giochi di simulazione nella scuola*, Bologna, Zanichelli, 1987.

Costa, M., *Il Valore Oltre la Competenza*, Lecce, Pensa Multimedia, 2011.

De Kerckhove, D. *La rete ci renderà stupidi*, Castelveccchi, Roma, 2016.

Ewalt, D. M., *Of Dice and Men: The Story of Dungeons & Dragons and The People Who Play It*, New York, Simon & Schuster, 2014.

Ferracin, L., *Giochi di Simulazione*, Torino, Elle Di Ci, 1990.

Ferracin, L., Gioda, P., Loos, S., *Giochi di simulazione per l'educazione allo sviluppo e alla mondialità*, Torino, Editrice Elledici, 1990.

Ghilardi, M., Salerno, I., *Giochi di ruolo. Estetica e immaginario di un nuovo scenario giovanile*, Latina, Tunué, 2007.

Gilmour, J., Levandowski, D., *Kids on Bikes*, San Diego, Renegade Game Studios, 2018.

Glaser B. G., Strauss A. L., *La scoperta della grounded theory. Strategie per la ricerca qualitativa*, Roma, Armando Editore, 2009.

Gottschall, J., *L'istinto di narrare. Come le storie ci hanno resi umani*, Bollati Boringhieri, Torino, 2014.

Gray, D., *Gamestorming: A Playbook for Innovators, Rulebreakers, and Changemakers*, Sebastopol, O'Reilly Media, 2010.

Holter, M., *La società dei sognatori*, Bologna, Dreamlord Press, 2018.

Hurrell, Scott A., et al. «More than a 'Humpty Dumpty' Term: Strengthening the Conceptualization of Soft Skills.» *Economic and Industrial Democracy*, n. 1, vol. 34, pp. 161–182, febbraio 2013.

Jung, C.G., *L'uomo e i suoi simboli*, Firenze-Roma, Edizioni Casini, 1967.

Kantrowitz T. M., *Development and construct validation of a measure of soft skills performance*, Georgia Institute of Technology, 2005.

Labbozzetta, G., *Le forme dell'improvvisazione teatrale: Stili, generi, categorie, game, drammaturgia, meccanismi comici*, Padova, Libreriauniversitaria, 2019.

Leopold, T. A., Ratcheva, V. S., Zahidi, S., *The Future of Jobs Report 2018*, Ginevra, World Economic Forum, 2018. Consultabile tramite l'URL http://www3.weforum.org/docs/WEF_Future_of_Jobs_2018.pdf.

Luperini R., *Giochi d'aula*, Milano, FrancoAngeli, 2016.

MacIntyre, A., *After virtue. A study in moral theory*, Notre Dame, University of Notre Dame press, 1981.

Mackay, D., *The Fantasy Role Playing Game: A New Performing Art*, Jefferson, McFarland & Company Inc., 2001.

Negri F., *Estetica e comunicazione. Piccolo manuale non soltanto per graphic designer*, Libreriauniversitaria, Padova, 2016.

Omero, *Iliade*, Milano, Feltrinelli, 2018.

Pellerey, M., *Educare. Per una pedagogia intesa come scienza pratico-progettuale*, LAS, Roma, 2014.

Pullman, P., *Queste oscure materie. La trilogia completa*, Firenze, Salani, 2008.

Pulvermüller F., «Brain mechanisms linking language and action.», *Nature Reviews Neuroscience*, p. 576–582, 2005.

Rizzolatti, G., Sinigaglia, C., *So quel che fai: il cervello che agisce e i neuroni specchio*, R. Cortina ed., Milano, 2006.

Roth, W. M., «Undoing Decontextualization or How Scientists Come to Understand Their Own Data/Graphs», *Science Education*, n.1, vol. 97, pp. 80–112, Dicembre 2012.

Schechner, R., *The Future of Rituals: Writings on Culture and Performance*, Londra, Routledge, 1993.

Shakespeare, W., *Amleto*, Milano, Garzanti, 2016.

Speer, Nicole K., et al. «Reading Stories Activates Neural Representations of Visual and Motor Experiences.» *Psychological Science*, n.8, vol. 20, pp. 989–999, Agosto 2009.

Tews, M. J. et. al, «Fun in the workplace: A review and expanded theoretical perspective», *Human Resource Management Review*, n.1, vol.29, pp. 98-110, marzo 2019.

Tews, M. J. et. al., «Does fun promote learning? The relationship between fun in the workplace and informal learning», *Journal of Vocational Behavior*, vol.98, pp.46-55, febbraio 2017

Tolkien, J.R.R., *Il Signore degli Anelli*, Milano, Bompiani, 2017.

Wizards of the Coast, *D&D Dungeon Master's Guide, Guida del Dungeon Master*, Reggio Emilia, Asmodee Italia, 2018.

Wizards of the Coast, *D&D Monster Manual, Manuale dei Mostri*, Reggio Emilia, Asmodee Italia, 2018.

Wizards of the Coast, *D&D Player's Handbook, Manuale del Giocatore*, Reggio Emilia, Asmodee Italia, 2018, p.4

Wizards of the Coast, *D&D Xanathar's Guide to Everything*, U.S.A., Hasbro, 2017.

Sitografia

Celeste, «Home», URL: <http://www.celestegame.com>. (15 gennaio 2020)

Chaosium, «Call of Cthulu», URL: <https://www.chaosium.com/call-of-cthulhu-rpg/>. (5 settembre 2019)

Game to Grow, «Role Playing Games», URL: <https://gametogrow.org/groups/rpg/>. (10 settembre 2019)

HBO, «Game of Thrones», URL: <https://www.hbo.com/game-of-thrones>. (12 settembre 2019)

Human Insight, «AEM Cube», URL: <https://www.human-insight.com/aem-cube>. (15 gennaio 2020)

Lucca Comics & Games, «D&D nella formazione aziendale», URL: <https://www.luccacomicsandgames.com/it/2019/games/educational/dd-nella-formazione-aziendale-mercoledì-30-ottobre-ore-1400-1600/>. (10 gennaio 2020)

Megan A. Connell PSY.D. ABPP, «D&D Therapy», URL: <https://www.meganpsyd.com/new-page-1>. (10 settembre 2019)

Netflix, «Bandernsnatch» URL: <https://www.netflix.com/it/title/80988062>, Slade, D. (regia), Brooker, C. (sceneggiatura). (3 settembre 2019)

Paizo, «Pathfinder», URL: <https://paizo.com/pathfinder>. (5 settembre 2019)

Paizo, «Starfinder», URL: <https://paizo.com/starfinder>. (5 settembre 2019)

Sit down! games, «Magic Maze», URL: <https://sitdown-games.com/produit/magic-maze/>. (15 gennaio 2020)

The Liquid House, «Home», URL: <https://www.theliquidhouse.eu>. (10 gennaio 2020)

YouTube, «Dungeons & Dragons' Place in Pop Culture», URL: <https://youtu.be/M-UbvIpai5g>. (6 settembre 2019)

Immagini utilizzate

Immagine 1, fonte: Wizards of the Coast, *D&D La Miniera Perduta di Phandelver*, Reggio Emilia, Asmodee Italia, 2018.

Immagine 2, fonte: Fantasy Flight Games, *The Lord of the Rings - The Card Game*, Art director: Zoe Robinson.

Immagine 3, fonte: Immagine originale.