METODO

Lab GDR

Più allegato on Line

Un manuale operativo per l'utilizzo del gioco di ruolo in clinica, educazione e formazione

A CURA DI MARCO SCICCHITANO

Strumenti per il lavoro psico-sociale ed educativo

FrancoAngeli

I lettori che desiderano informarsi sui libri e le riviste da noi pubblicati
possono consultare il nostro sito Internet: *www.francoangeli.it* e iscriversi nella home page
al servizio “Informatemi” per ricevere via e.mail le segnalazioni delle novità.

METODO

Un manuale operativo per l'utilizzo del gioco di ruolo in clinica, educazione e formazione

A CURA DI MARCO SCICCHITANO

Strumenti per il lavoro psico-sociale ed educativo

FrancoAngeli

Grafica della copertina: Alessandro Petrini

Copyright © 2019 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy.

L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sul diritto d'autore. L'Utente nel momento in cui effettua il download dell'opera accetta tutte le condizioni della licenza d'uso dell'opera previste e comunicate sul sito www.francoangeli.it.

“Fantasy is a natural human activity.
It certainly does not destroy or even insult Reason;
and it does not either blunt the appetite for,
nor obscure the perception of, scientific verity.
On the contrary.
The keener and the clearer is the reason,
the better fantasy will it make”

J.R.R. Tolkien, Tolkien on Fairy-stories

Indice

Prefazione,
di Davide Moscone pag. 11

Introduzione » 15

Sigle e abbreviazioni » 21

Quando il lavoro diventa un gioco (di ruolo),
di Marco Modugno » 23
1. Prendete carta, penna… e un sacchetto di dadi! » 23
2. Stavolta facciamo sul serio » 25
3. Roba da nerd? » 26
4. A ciascuno il suo (regolamento)! » 29

Il gioco di ruolo: ambiti applicativi,
di Sara Del Pinto » 33
1. Introduzione » 33
2. Le origini: lo psicodramma di Moreno » 34
3. Attenzione alle differenze: Gioco di Ruolo o Role Playing e psicodramma » 37
4. Gli attuali ambiti applicativi del Gioco di Ruolo » 39
4.1. Ambito ludico » 39
4.2. Ambito didattico » 41
4.3. Ambito formativo » 43
4.4. Ambito terapeutico » 44

Principi applicativi del Metodo LabGDR™,
di Marco Scicchitano » 49
1. Mondi fantastici, fantastici strumenti » 49
2. L'apprendimento di un'abilità » 51
2.1. La capacità metacognitiva » 52
2.2. La gestione delle emozioni » 54
2.3. Le abilità relazionali » 56
3. Lo strumento: immaginari condivisi intorno al tavolo e dentro un'armatura » 57
3.1. GDR da tavolo » 57
3.2. Il gioco di ruolo dal vivo o GRV » 59
4. Dispositivi mentali utilizzati: ciò che il GDR utilizza dell'umano » 61
4.1. La simulazione » 62
4.2. Il gioco » 63
4.3. Le dinamiche d'interazione » 65
5. La versatilità: gioca e fa ciò che vuoi » 66
5.1. L'ambito » 67
5.2. Le caratteristiche dei partecipanti » 67
5.3. I risultati ambiti » 68

Confronto naturale,
di Marco Scicchitano e Laura Cardinale » 69
1. Introduzione » 69
2. Strumento utilizzato » 70
2.1. Il sistema di gioco » 70
2.2. L'ambientazione fantasy » 72
3. Ambito d'intervento » 72
4. Caratteristiche utenza » 74
5. Obiettivi principali » 74
5.1. Flessibilità cognitiva nei contesti sociali » 75
5.2. Miglioramento gestione emotiva » 75
6. Obiettivi secondari » 77
7. Operatori coinvolti » 77
8. Incontri » 78
8.1. Elenco personaggi non giocanti » 78
8.2. Antefatto per il game master » 80
8.3. Antefatto per i player » 81
8.4. I scenario: il torneo » 81
8.5. II scenario: l'interrogatorio » 84
8.6. III scenario: il viaggio » 88
8.7. IV scenario: il covo della Confraternita di Gar » 96

Giochi di ruolo e non solo,
di Claudio Tramentozzi » 103
1. Ade e il suo intervento » 103
2. Giochi di ruolo e non solo » 105
3. Strumenti utili » 108
3.1. Strumento utilizzato » 109
3.2. Sistema di gioco » 109
3.3. Struttura del progetto » 110
3.4. Personaggi » 112
4. Giochiamoci » 114
4.1. Linee introduttive » 114
4.2. Utenza di riferimento » 116
4.3. Nuove prospettive » 116
4.4. Struttura del progetto » 117
4.5. Personaggi » 119
4.6. Ambientazioni e scenari » 121
5. Riparto da me » 126

Le Nere Lame,
di Marco Scicchitano e Elisa Marconi » 129
1. Introduzione » 129
2. Strumenti utilizzati » 131
3. Ambito d'intervento » 133
4. Caratteristiche dell'utenza » 134
5. Obiettivi » 135
6. Operatori coinvolti » 136
7. Gli incontri » 136
7.1. I fase, autunno GRV » 139
7.2. II fase, inverno GDR da tavolo » 145
7.3. III fase, primavera GRV » 146

Orchi barbari vs bulli,
di Sara Del Pinto e Laura Perrotti » 151
1. Introduzione » 151
2. Strumento utilizzato » 152
2.1. Improvvisazione teatrale » 153
2.2. Il gioco di ruolo dal vivo (GDR o LARP – Live Action Role Playing) » 154
3. Ambito d'intervento » 155
4. Caratteristiche utenza » 156
5. Obiettivi principali » 159

6. Obiettivi secondari » 160
7. Operatori coinvolti » 160
8. Incontri » 160
8.1. Incontro preliminare » 161
8.2. Modulo 1. Improvvisazione teatrale » 161
8.3. Modulo 2. Scrittura creativa » 162
8.4. Modulo 3. Gioco di ruolo dal vivo » 162
8.5. Incontro conclusivo » 165

Materiale disponibile online » 167

Bibliografia » 169

Sitografia » 173

Prefazione

di Davide Moscone*

Non c'è nulla di più flessibile dell'immaginazione, ossia il "dispositivo mentale" più potente dell'essere umano. Grazie a questa facoltà possiamo proiettarci in una situazione desiderata come se fossimo lì, oppure possiamo pensare a quale sia la strategia migliore da adottare in uno specifico contesto o inventare un racconto, scrivere un libro o creare qualcosa che mai nessuno prima di noi aveva concepito. Oppure possiamo immaginare come rendere felice la persona che amiamo, ma questo è collegato all'abilità dell'empatia più che all'immaginazione nel senso stretto del termine.

La storia del progresso scientifico e del sapere umano è segnata da personaggi che avevano un modo unico di pensare: Isaac Newton, Albert Einstein, Nikola Tesla, Richard Feynman, Paul Dirac, solo per citarne alcuni, avevano tutti un pensiero divergente e una grande immaginazione. D'altronde come ha detto John Dewey: "ogni grande progresso scientifico è scaturito da una nuova audace immaginazione", come nel caso della fantascienza che ha precorso, già a partire dagli anni '50, numerose invenzioni del XXI secolo.

Intorno a quegli anni si sviluppa il genere fantasy che, passando per numerosi autori, primo fra tutti J.R.R. Tolkien, arriva fino ad oggi in diverse forme come quella dei GDR, oggetto di questo libro.

Quando Marco Scicchitano propose a me e a David Vagni di collaborare a questo suo ambizioso progetto di utilizzare i GDR con finalità cliniche ed educative, ci trovò subito recettivi ed entusiasti.

Nella mia pratica clinica con adolescenti e adulti neurodiversi, con vari gradi di difficoltà sociali, ne avevo già incontrati molti appassionati di fantascienza e fantasy e altri già esperti giocatori di GDR.

* Presidente Associazione Spazio Asperger ONLUS e direttore clinico del centro CuoreMenteLab di Roma.

C'è un falso mito sulle persone neurodiverse, ed in particolare su quelle nello spettro autistico lieve come la Sindrome di Asperger, secondo il quale queste ultime avrebbero un deficit nell'immaginazione. Non è assolutamente vero: ad esempio, nell'agosto 2015 Catherine Best, insieme ad altri tre ricercatori inglesi, ha pubblicato un articolo sul *Journal of Autism and Development Disorders* nel quale ha esplorato l'idea della creatività tra le persone nello spettro autistico di fronte alla soluzione di problemi. I ricercatori hanno osservato che le persone autistiche hanno fornito meno soluzioni ma hanno offerto soluzioni qualitativamente uniche ai problemi, classificate nel 5% delle risposte meno comuni.

Una successiva ricerca del 2018, condotta dagli psicologi dell'Università di East Anglia e dell'Università di Stirling, in Inghilterra, ha confermato che le persone con alti livelli di tratti autistici hanno maggiori probabilità di produrre idee insolitamente creative (anche se in numero minore).

Questo, Marco e lo staff di LabGDR nella loro esperienza con i ragazzi aspie, presso il nostro centro CuoreMenteLab di Roma, lo sanno benissimo!

La possibilità di utilizzare l'immaginazione in un contesto ludico definito da regole esplicite per lavorare con questi ragazzi ha delle potenzialità educative e cliniche riguardo alle quali ho l'impressione che, ad oggi, non siamo del tutto consapevoli. D'altronde "la fantasia supera sempre la realtà" e le combinazioni di situazioni, che si possono verificare in una campagna costruita ad hoc, sono davvero difficili da immaginare!

Quello che è carente in questi ragazzi è l'immaginazione sociale, ossia la capacità, osservando gli altri, di comprendere le loro intenzioni, i loro pensieri, emozioni e interpretare ciò che potrebbero fare in seguito, ossia prevedere il comportamento altrui, regolando di conseguenza il proprio.

I GDR operano un processo che potremmo definire di virtualizzazione, ossia creano un ambiente alternativo, espressione di un'altra dimensione dove ogni giocatore sceglie chi essere e come essere il personaggio del quale costruisce una propria storia. Il "come se", ossia il gioco del far finta, permette un lavoro metacognitivo di grande importanza, ossia assumere la prospettiva del proprio personaggio che ha caratteristiche personologiche proprie, a volte diverse, altre simili a quelle del giocatore. Tutto questo in interazione con altri ragazzi/personaggi all'interno di una "piattaforma comune nella quale convergono le menti dei diversi giocatori", come scrive Marco nel terzo capitolo.

Il metodo LabGDR™ definito in questo libro, come descritto nelle sue diverse applicazioni, oltre a stimolare processi metacognitivi come la teoria della mente, permette di lavorare sull'apprendimento di strategie di autoregolazione emotiva ed è un'ottima occasione per allenare le abilità sociali, prime fra tutte la cooperazione.

Il continuo utilizzo del "dispositivo mentale" della simulazione allena i giocatori al *perspective taking* che è alla base delle abilità di empatia, quindi giocare ai GDR può favorire l'apprendimento di abilità legate alla comprensione ed espressione dell'affetto.

Nell'articolo *Empathic Features and Absorption in Fantasy Role-Playing*, dell'*American Journal of Clinical Hypnosis*, i ricercatori hanno condotto 127 giocatori attraverso due test: il *Davis Interpersonal Reactivity Index* (IRI), che misura l'empatia, ossia la capacità di relazionarsi con altre persone e la *Tellegen Absorption Scale*, che misura l'attenzione al compito da svolgere. Dallo studio è emerso che i giocatori hanno ottenuto punteggi più alti rispetto ai non giocatori sulla scala dell'empatia dell'IRI.

E infine… se tra un combattimento con un drago, l'avere la meglio in una disputa con un nano o nel tentativo condiviso di ingraziarsi una strana creatura dai misteriosi poteri capita che si senta il desiderio di vedersi anche *out game*, in reale, a mangiarsi una pizza o andare al cinema… abbiamo vinto tutti!

Introduzione

Introdurre un libro, specialmente quando è significativo come questo, è, in qualche modo, presentarsi. Lo farò quindi brevemente in modo esplicito. Sono Marco Scicchitano, uno psicoterapeuta che dedica gran parte della sua attività professionale agli incontri terapeutici, arricchendo costantemente il lavoro svolto con laboratori e nuove idee attraverso le quali cercare di innovare e rendere vitale la mia professione. E il mio lavoro mi piace moltissimo. Le persone che mi sono vicine, spesso, se ne accorgono. Non è raro che un collega o un paziente, o persino un partecipante dopo qualche conferenza, si avvicini e mi dica: "sei fortunato, perché si vede che ti piace quello che fai per lavoro". Ciò è effettivamente vero, perché riuscire a vivere con trasporto ed entusiasmo la propria attività professionale permette di sperimentare vissuti ricchi e significativi, anche in contesti di lavoro. Certamente inclinazioni individuali e circostanze della vita sono variabili che influenzano la possibilità di lavorare e godersi il tempo dedicato all'occupazione professionale, eppure ritengo che questa opportunità possa essere sempre ricercata, migliorata e anelata.

Ritengo che questo manuale potrà aiutare molti che si occupano a diverso titolo di formazione, clinica o educazione ad aumentare la propria soddisfazione nel fare il proprio lavoro, grazie alla dimensione ludica che diverte e dà gioia, grazie al gioco di ruolo che permette di dismettere e ricoprire ruoli, appunto, in modo elastico e leggero, e grazie al senso di efficacia che si potrà provare nell'applicare i principi di quello che ormai definiamo il nostro "Metodo LabGDR™".

Il percorso che ha portato all'elaborazione di tale metodologia di lavoro ha inizio sette anni fa, quando con i colleghi Davide Moscone e David Vagni cercammo di predisporre, insieme ad altri colleghi, una proposta di lavoro terapeutico per ragazzi Asperger, attraverso laboratori esperienziali che potessero essere al contempo creativi ed efficaci. La mia proposta, di utilizzare un Gioco di Ruolo fantasy per raccogliere i ragazzi intorno ad un'attività

piacevole e ricca di possibilità d'interazione, fu accolta con fiducia e così cominciò con CuoreMenteLab di Spazio Asperger ONLUS, il primissimo LabGDR. Da allora, ogni anno, si sono susseguiti uno o più laboratori sia presso il centro di CuoreMente sia presso altri studi clinici, con un progressivo accumulo di esperienza, sperimentazione pratica, ricerca teorica e condivisione con altri professionisti, che sono andati aumentando in modo esponenziale fin quando si sono sedimentati nel terreno fertile di teoria e pratica da cui è nato il Metodo LabGDR™, finalmente reso disponibile e fruibile attraverso la pubblicazione di questo libro a tutti coloro che vogliano portare il gioco di ruolo (GDR) all'interno di nuovi ambiti d'intervento, per svilupparne le potenzialità e arricchire il proprio operato.

Dobbiamo riconoscere con un certo entusiasmo che, dopo aver posto al vaglio la letteratura internazionale sul tema, il nostro lavoro è risultato completamente originale e innovativo, rispetto a quanto già fatto fino ad ora in ambito psicologico e sociale. In particolare, l'originalità e l'innovatività di tale metodo si rintracciano nell'approccio usato, non legato semplicemente al singolo progetto ma ben più ampio, in quanto orientato alla messa a punto di un metodo più globale, nell'esperienza continuativa nel corso di questi anni, nella sistematizzazione teorica, nella multidisciplinarietà ed infine nella ricchezza dei progetti LabGDR (per numero di personale qualificato coinvolto e per la specifica formazione delle figure professionali coinvolte).

Questo manuale, dal taglio prevalentemente pratico, intende ora inaugurare una nuova fase, quella della diffusione del metodo ad ampio raggio, già cominciata per altro con la formazione svolta sia su operatori di grandi organizzazioni, sia su professionisti privati, come operatori della ASL, operatori di associazioni o psicologi che hanno utilizzato il metodo per gestire gruppi di adolescenti nel proprio studio.

Il libro, in accordo con la casa editrice che ci ha incoraggiato in questa impresa supportandoci con preziosi consigli editoriali, è pensato per essere semplice ed accessibile: uno strumento *pronto all'uso*. Si presenta strutturalmente suddiviso in due parti, una prima parte esplicativa e teorica, che corrisponde ai primi tre capitoli, ed una seconda parte pratica e laboratoriale, con la presentazione di quattro progetti pronti per essere replicati.

Il primo capitolo, mirabilmente scritto da Marco Modugno, raccoglie la sua decennale esperienza di *master* per renderla disponibile a chi voglia orientarsi per capire cosa sia il GDR e contiene generosi e importanti consigli su come utilizzarlo in modo efficace. Nel secondo capitolo, Sara Del Pinto propone con rigore e chiarezza una rassegna delle applicazioni che il GDR ha già avuto in ambito non esclusivamente ludico, ovvero con l'esplicito intento di divenire strumento per altri scopi, quali ad esempio quello terapeutico e didattico, spiegando in seconda battuta le differenze tra la tecnica del

gioco di ruolo o role playing, tanto popolare nei contesti psico-educativi nonché strumento ludico-commerciale, e l'antesignano lavoro di Moreno, lo psicodramma, a cui noi psicologi siamo tanto affezionati. Nel terzo capitolo, nel cuore del libro, viene presentato il Metodo LabGDR™, partendo dalla sua definizione, ripresa e scorporata in unità concettuali analizzate con cura ed esempi concreti nei vari paragrafi.

A seguire, verranno proposti quattro progetti concepiti a partire dal bagaglio esperienziale conseguito in questi anni. La presentazione dei progetti segue una griglia omogenea, in modo da facilitare la fruizione e comprensione delle linee progettuali che riguardano i quattro diversi ambiti considerati. I progetti verranno presentati con il contributo di mio e Laura Cardinale riguardo l'ambito di laboratorio con ragazzi Asperger, mentre Laura Perrotti e Sara Del Pinto si occuperanno della prevenzione delle dinamiche del bullismo in ambito scolastico. Io ed Elisa Marconi presenteremo il progetto "Le Nere Lame" e Claudio Tramentozzi l'attività che in questi anni ha condotto nell'ufficio adolescenti dell'ASL di Latina grazie al GDR.

Al termine di questo lavoro, con il libro finalmente concluso, siamo entusiasti all'idea che questo metodo possa diffondersi ed essere conosciuto e utilizzato da team di professionisti di altre parti d'Italia o del mondo. La realtà dell'universo del GDR è attualmente in grande espansione. Si moltiplicano le fiere dedicate e gli eventi ludici a livello internazionale e, anche in Italia, la community che si sta costruendo vive un momento di grande vitalità, anche grazie ad una sinergia tra singoli giocatori, associazioni e case editrici come Serpentarium e Need Games che, oltre a produrre materiale ludico di grande qualità, animano con creatività e dedizione tutto ciò che è inerente al gioco di ruolo. Anche nella cultura mainstream, la presenza del GDR in serie TV popolarissime come *Stranger Things* o *Big Bang Theory* ne ha ampliato enormemente la diffusione tanto da vedere il proliferare di canali video dedicati. Tutto questo fermento aumenta l'appetibilità del prodotto per i ragazzi e gli adulti che ne sentono parlare finalmente come qualcosa di bello e divertente, creativo e leggero, quale effettivamente è. A questa esperienza, già di per sé ricca e positiva, noi aggiungiamo la componente intenzionalmente diretta verso il perseguimento di obiettivi specifici, come spiegheremo nel corso del volume. Pensiamo che le potenzialità del GDR siano effettivamente enormi, data la sua versatilità, e che la componente ludica sia un elemento attrattore formidabile che permette, anche in contesti clinici, di operare in modo efficace senza porre al centro il disagio e la patologizzazione ma piuttosto lo scambio, la creatività, le risorse individuali specifiche e il divertimento. Insomma, una proposta davvero nuova da presentare, ad esempio, ad adolescenti con difficoltà o, più semplicemente, come proposta stimolante in un'età per molti versi complessa, al di fuori del setting terapeutico

e che prevede già un'interazione con un gruppo di pari, offrendo contemporaneamente occasioni di crescita, apprendimento e divertimento.

Ben volentieri quindi, ci faremo araldi di questo nuovo strumento, consapevoli, per averlo sperimentato in prima persona, di quanto possa essere coinvolgente. Ci siamo truccati, abbiamo tirato dadi e urlato inni di guerra, cantato in coro intorno al fuoco o, seduti intorno ad un tavolo, ci siamo fatti coinvolgere in narrazioni suggestive accompagnate da musiche dal vivo o effetti sonori spaventosi. In sintesi, per usare questo metodo in modo efficace vige una sola condizione: essere disposti a mettersi in gioco. Noi lo consigliamo. Oltre ad essere utile, è divertente.

Riteniamo, infine, che un metodo in grado di stimolare la fantasia, le relazioni, lo spirito d'iniziativa e molto altro, sia una delle possibili risposte, e probabilmente una fra le più efficaci, per far fronte ai bisogni educativi della generazione presente e delle future, sempre più digitali, costrette a districarsi fra notifiche intermittenti, distanze relazionali siderali e binge watching. Riproponiamo la forza della narrazione come antidoto alla frammentazione, il coinvolgimento, persino eroico, in antitesi al ghosting online. Crediamo che ci sia un bisogno inascoltato dei ragazzi di questa generazione, che si ricollega ad un bisogno dei giovani di tutti i tempi: le domande grandi, la voglia di bellezza, di senso, di ampiezza di prospettive, di azioni significative. Come solo le storie sanno rendere.

Un'intuizione descritta anche in questa dichiarazione rilasciata dal figlio del professor Tolkien, il grande autore de *Il signore degli anelli*:

> Almeno per me non c'è nulla di misterioso nell'entità del successo toccato a mio padre, il cui genio non ha fatto che rispondere all'invocazione di persone di ogni età e carattere, stanche e nauseate dalla bruttezza, dall'instabilità, dai valori d'accatto, dalle filosofie spicciole che sono stati spacciati loro come tristi sostituti della bellezza, del senso del mistero, dell'esaltazione, dell'avventura, dell'eroismo e della gioia, cose senza le quali l'anima stessa dell'uomo inaridisce e muore dentro di lui.

Questa invocazione si può ancora udire, anche se flebile e sommersa dai nostri problemi e dall'affanno di un tempo che manca sempre; è presente in ogni generazione che cresce. Anche in quella attuale, che piuttosto che volgere lo sguardo verso cose alte, è spinta a piegarlo automaticamente verso lo schermo di uno smartphone. Ogni invocazione anela a una risposta. Una risposta creativa, adatta al presente. Questa è la nostra risposta. Abbiamo cercato di darla, recuperando il senso di mistero, bellezza, esaltazione, protagonismo, avventura, eroismo e gioia, che offrono le storie ed il gioco.

Ringrazio personalmente la mia famiglia a partire da Myriam, paziente sostenitrice della mia passione bruciante ma che, finalmente, grazie a Nicola De Gobbis, ha potuto dire anche lei, del gioco di ruolo: "*è divertente*".

Ringraziamo poi i ragazzi per la loro forza e amabilità, per la loro voglia di crescere e di farlo insieme a noi durante questi anni di laboratori. Ringraziamo i genitori per la fiducia accordataci ed il sostegno attivo. Ringraziamo tutti i partner di questo progetto che hanno contribuito a renderlo una perla preziosa, sfaccettata e variegata di cui ci sentiamo responsabili custodi. Tra i tanti segnaliamo: CuoreMenteLab e i colleghi Davide Moscone e David Vagni, Battle for Vilegis e il loro generoso staff guidati da Andrea Baldacci e Daniele Di Camillo, AIST (Associazione Italiana Studi Tolkieniani), il Salotto di Giano APS con Laura ed Eugenio, Giordano Saviotti e la Scuola Romana dei Fumetti, Alessandro Lucente (attore), Simone Marino (maestro di musica), la Fucina del Drago LARP store e anche i singoli giocatori di ruolo che ci hanno aiutato: Massimiliano e Chiara, Valerio, Francesco (Tito), Alice, Chiara, Antonio, Jessica, Andrea, Alberto, Giggio, i Northerns e l'Uruk-Shakh Clan e tanti altri e soprattutto quanti conservano la speranza perché hanno una meta. Un ringraziamento speciale a Dario Latini, grafico e fotografo che tanto ha contribuito professionalmente al buon andamento del nostro lavoro e che, alla fine, è diventato giocatore con noi insieme a Francesca nel gruppo LARP Le Nere Lame.

Vi auguriamo una buona lettura, sperando che sia uno strumento utile per continuare, insieme a noi, a combattere il male e dare spazio al bene, sia dentro di noi che fuori di noi, nelle nostre vite, nelle vite dei ragazzi e nel mondo che abitiamo.

Lo Staff di LabGDR

Marco Scicchitano
Marco Modugno
Elisa Marconi
Antonio Scicchitano
Dario Latini
Gianmarco Sferra
Sara Del Pinto
Pietro Scicchitano