

Formazione outdoor e softair: quando il “gioco della guerra” promuove competenze

di Gioacchino Lavanco e Loredana Varveri

Formazione alla complessità

Prima di discutere dell'argomento centrale di questo articolo, e cioè di formazione outdoor e softair, sembra opportuna una premessa che chiarisca il senso della *formazione* e il motivo per il quale anche un “gioco di guerra” possa rappresentare un eccellente *contesto* formativo.

Da un punto di vista etimologico, “formazione” è iterativo di “forma”: da un lato, cioè, significa “fermarsi a ciò che appare”, il che rimanda ad una formazione come trasmissione acritica di conoscenze e come processo informativo; dall'altro lato, “forma” richiama il senso del “creare” del “dare origine” e, quindi, dell'*in-venzione* di un sapere e della trans-formazione (cfr. Di Maria, 2000) di cui ora proveremo a spiegare il senso. Fermo restando il valore e l'utilità dell'informazione, fondamentale per il trasferimento di nozioni e saperi, la *trasformazione* richiama ad una formazione che va nella direzione del cambiamento (Quaglino, Casagrande, Castellano, 1992), nella possibilità “altra” di essere. La trasformazione, dunque, può essere intesa come *formazione alla complessità*: processo più ampio che include sì l'acquisizione di saperi – attraverso l'ascolto e l'imitazione – ma soprattutto l'acquisizione di competenze tramite l'esperienza, in maniera attiva, personale e creativa piuttosto che acritica. Il semplice trasferimento di informazioni, infatti, non è sufficiente a formare la competenza di affrontare le questioni connesse alla soggettività (individuale, relazionale e organizzativa); pensiamo, per esempio, a competenze relazionali e decisionali, competenze relative alla comunicazione e alla gestione di gruppi, competenze di progettazione e di organizzazione (Di Maria, 2000).

In poche parole, la formazione alla complessità mira, da una parte, alla formazione dell'identità della persona in direzione di un cambiamento esperienziale; mira, cioè, a modificazioni comportamentali profonde attraverso l'apprendimento dall'esperienza, dal vissuto della persona in situazioni concrete e reali. Dall'altra, si configura quale processo di cambiamento all'interno delle logiche istituzionali. La formazione alla complessità, infine, riguarda direttamente la *formazione professionale*.

Obiettivi e metodi della formazione

Per il lavoro psicologico nelle istituzioni, formare alla complessità significa concretamente promuovere la crescita personale e collettiva. Un clima organizzativo

positivo, infatti, dipende tanto dalle competenze e dal benessere del singolo, quanto dalla presenza di uno spirito di squadra compatto, dalla condivisione degli obiettivi aziendali, dalla capacità dei gruppi di lavorare in équipe, dalla circolarità e trasparenza della comunicazione, dalla qualità del prodotto e/o servizio erogato. Da qui la necessità, da parte della formazione, di guardare contemporaneamente alla persona e al collettivo.

Per questa ragione, le **esperienze di gruppo** con comunicazione aperta e scambio interpersonale, rappresentano il *setting* privilegiato per l'intervento formativo. Il piccolo gruppo, nello specifico, è la dimensione ideale in quanto struttura intermedia tra l'individuo e la comunità. Si tratta, al tempo stesso, di una realtà soggettiva ed oggettiva in cui avviene l'elaborazione del rapporto tra la soggettività dei partecipanti e la cultura organizzativa in cui questi operano, tra l'identità personale di ognuno e l'esperienza lavorativa (Di Maria, Lavanco, Varveri, Montesarchio, 2002).

Inoltre, un lavoro formativo con queste finalità e con queste caratteristiche, deve necessariamente fondarsi sulla **centralità del fare** (Di Maria, 2000). In questo panorama di obiettivi e metodi, infatti, fondamentale diviene il coinvolgimento dei partecipanti nell'esperienza e l'utilizzo di metodologie attive che consentano ad ognuno di mettersi in gioco. Si tratta di metodologie che guardano all'apprendimento come *apprendimento dall'esperienza*, come risultato di un lavoro di comprensione, elaborazione e metabolizzazione dell'esperienza e, quindi, come risultato di un processo trasformativo.

Tra le metodologie che si fondano sul legame imprescindibile tra apprendimento ed azione, si inserisce la **formazione outdoor** (o *outdoor training* o *outdoor development*), ossia quel sistema integrato di attività – specificatamente progettate per la formazione professionale – che si svolgono all'interno di un ambiente naturale lontano dalle consuete abitudini organizzative.

Dal punto di vista dell'apprendimento, infatti, l'*outdoor development* si rifà a modelli di tipo esperienziale del tipo:

- sperimentazione attiva
- riflessione
- generalizzazione ed applicazione ad altre situazioni (Fregosi, 1998).

Ogni attività di *outdoor training* propone un problema da risolvere entro regole definite e in un tempo prestabilito; questo consente di mettere in gioco le proprie capacità di problem solving, di gestione dello stress, di pianificazione e di gestione delle risorse, ma ancora di più, consente di riconoscere il gruppo come risorsa fondamentale per la risoluzione del compito. Ne deriva la consapevolezza dell'importanza delle dinamiche relazionali e comunicazionali per il raggiungimento del comune obiettivo, e la necessità di valorizzare le differenze personali e professionali.

In quanto attività di formazione outdoor, anche il *soft air* può essere considerato a buon diritto *metafora* e *setting formativo* delle modalità di collaborazione, pianificazione e messa in atto di strategie risolutive da parte di un team.

Nei paragrafi che seguono chiariremo come il "gioco della guerra" possa rispondere a tali obiettivi formativi: lo faremo partendo dalla descrizione dettagliata dell'attività ed illustrando i dati di una ricerca condotta sul territorio siciliano che sembrano ribadire la forte valenza formativa del *softair* come strumento per lavorare sul gioco di squadra, sul rispetto delle regole ed il passaggio delle informazioni, sulla leadership, sulla pianificazione e la gestione del tempo.

I giochi di guerra: regole e caratteristiche del softair

Ai giochi di simulazione – ossia quei giochi che si basano sulla possibilità di riprodurre in modo sufficientemente adeguato la realtà, mantenendo tuttavia le distanze e, quindi, agendo “*come se...*” – appartengono i cosiddetti *wargames*, i giochi della guerra.

Ne possiamo distinguere tre grandi **tipologie**: il *wargame* in miniatura, il *boardgame* e il *wargame* su campo; nel primo caso facciamo riferimento «alla ricostruzione o simulazione di situazioni ed avvenimenti storico-militari, effettuata servendosi di soldatini che permettono di riprodurre il più fedelmente possibile i metodi di combattimento di un determinato periodo storico» (Lavanco, Varveri, Graceffa, 2006, p. 30). Un *boardgame*, invece, simula una particolare battaglia o campagna utilizzando una mappa e dei cartoncini, in cui vengono stampati i simboli ed i valori delle unità coinvolte nel combattimento. Anche i mezzi o i reparti “danneggiati” o “distrutti” sono rappresentati da specifici cartoncini da inserire nel gioco nel momento in cui si verifica un evento negativo. La terza tipologia è quella dei giochi di guerra dinamici (*paintball* e *softair*), noti anche come *wargames* su campo: non siamo di fronte a soldatini o cartoncini ma ad uomini in carne ed ossa che “giocano” come se fossero dei soldati che combattono per conquistare la bandiera della squadra avversaria. Nel *wargame* su campo, i giocatori si riuniscono in luoghi aperti (boschivi, sabbiosi o urbani), vestiti in tuta mimetica e con armi finte. Nonostante il *paintball* e il *softair* abbiano delle analogie, numerose sono anche le differenze di regole e di strategie di gioco. Per tale ragione ci soffermeremo solo sul secondo.

Il soft air è nato in Giappone e, come tutti i giochi/sport (riconosciuto come tale dal CONI nel 1996), segue **regole** ben precise, specifiche strategie e prevede predefinite condizioni di vittoria. Per grandi linee, le regole fondamentali del softair sono le seguenti (cfr. Affinati, 1997a; 1997b; www.softair-club.it):

- Le partite si devono svolgere in un campo da gioco delimitato, la cui ampiezza e conformazione di terreno dovrà essere ben conosciuta dai giocatori, per evitare di oltrepassare i confini concordati. Lo spazio di gioco, privo di oggetti pericolosi, sarà inaccessibile a persone estranee e animali per l'intera durata della partita.
- Tutti i partecipanti devono essere informati dell'orario di inizio e di termine della partita (che verranno poi segnalati sonoramente) (1); inoltre dovranno essere comunicate la zona di posizionamento delle squadre e la zona di raccolta dei giocatori eliminati.
- Prima dell'inizio della partita alle due (o più squadre) viene data una bandiera, la quale viene posta in un punto scelto dalla squadra e precedentemente concordato con gli avversari. La bandiera deve essere visibile in modo da poter essere recuperata dall'avversario.
- La partita termina immediatamente quando una delle squadre ha raggiunto l'obiettivo principale del gioco: conquistare la bandiera dell'altro (2). Nel caso in cui entrambe le squadre non siano riuscite a conquistarla, vincerà chi ha subito il minor numero di perdite.
- Si possono eliminare gli avversari colpendoli con un solo colpo su una qualsiasi parte del corpo, sulle armi, occhiali e indumenti vari.
- È vietato ogni tipo di contatto fisico. Tutti i partecipanti hanno l'obbligo di non portarsi dietro cose pericolose per se stessi e per gli altri e, per motivi di sicurezza, è d'obbligo indossare occhiali di protezione durante tutta la permanenza sul campo da gioco.
- Il giocatore colpito dovrà gridare: “Colpito!”. Metterà le mani sopra la testa dirigendosi verso il luogo di raccolta concordato, evitando di interferire nell'azione di combattimento.

In realtà, esistono infinite tipologie di questo gioco e le partite, o *combats*, possono avere obiettivi di vario genere.

L'**onestà** e la **correttezza** dei partecipanti, comunque, sono regole implicite del *softair*: per esempio, in caso di colpi contestati deve essere il bersaglio stesso a dire se è stato colpito, mentre un colpo visto da un arbitro andare a segno che non provoca l'immediato grido di "colpito" da parte del bersaglio provocherà l'eliminazione automatica del giocatore. I comportamenti anti-sportivi e l'infrazione delle norme, infatti, possono portare l'arbitro ad effettuare un semplice richiamo verbale oppure la squalifica di uno o più giocatori fino all'intera squadra.

Come si evince da quanto descritto, il *softair* è uno **sport in piena regola**: non è un gioco violento e i giocatori non sono – come spesso vengono definiti – dei "rambo falliti". Per tali ragioni, i *softgunner* italiani sono circa 20.000, riuniti in circa 400 club e associazioni sportive, molti dei quali regolarmente iscritti al CONI.

Inoltre, per praticarlo a buoni livelli, è necessario un certo **allenamento**: i componenti di una squadra devono addestrarsi in gruppo per potenziare le proprie capacità di dividere i compiti, eleggere un caposquadra (3) e per migliorare il loro affiatamento. Come sottolinea Oleastri (1995), la vittoria dipende da quattro elementi: **iniziativa, profondità, agilità e sincronizzazione** ed è opportuno allenarsi per promuovere questi fattori. Inoltre, un fattore decisivo per la vittoria delle partite è lo stato mentale dei giocatori: «Il raggiungimento dell'obiettivo prefissato (la vittoria) dipende in maniera determinante dal grado di fiducia e affiatamento presenti in ciascun giocatore e nella squadra» (Kermol, Sorrentino, 2002, p. 65).

Il *softair*: alcune ricerche

Per comprendere i benefici che derivano dalla pratica di questo gioco/sport ricorriamo ai dati emersi da alcune ricerche.

Kermol e Sorrentino (2002) descrivono così il giocatore di *softair*: «[...] è una persona come tante, uno studente, un professionista, un lavoratore, caratterizzato dall'interesse per lo sport di squadra, per le armi, la natura, e lo stare con gli altri. Tra i *softgunner* ci sono persone di ogni età, sesso, estrazione sociale e politica che vedono nei *wargames* un mezzo per stare all'aria aperta fra amici, evadere per qualche ora durante il *weekend* dai problemi di lavoro e scaricare lo stress accumulato durante la settimana» (p. 110).

Ancora, secondo **Barnes e Wren (1993)**, i benefici psicologici che si possono ottenere praticando il *softair* sono numerosi. Per molti giocatori praticare il *softair* fornisce un sollievo che può essere paragonato ad una sorta di *catarsi mentale*. Un altro beneficio è il divertimento che accompagna l'intera attività, purché si osservino le regole e si ricordi che è solo un gioco. Infine, gli stessi autori evidenziano che «È anche un meraviglioso mezzo per scoprire nuovi aspetti di sé. La tensione che si crea durante la partita spesso aiuta le persone a "guardarsi dentro" in un modo che non avevano mai fatto prima. La partita può essere infatti una metafora della vita e il modo in cui si reagisce sul campo spesso fa capire come si reagirebbe in una circostanza simile nella vita reale» (*ibidem*, p. 68).

Da una ricerca realizzata dalla **cattedra di Psicologia di comunità dell'Università di Palermo**, emergono ulteriori riflessioni sulle caratteristiche del giocatore di *softair* ed, in particolare, sui benefici personali ed interpersonali che derivano dalla pratica di tale attività.

La ricerca in questione ha visto la somministrazione di un questionario costruito *ad hoc* a un numero di 72 *softgunner*, durante un raduno regionale tenutosi a Cammarata (AG) il 24 Maggio 2005. Il gruppo coinvolto era formato da 13 donne e 59 uomini, con un'alta percentuale di soggetti di età compresa tra i 20 e i 30 anni e con un livello d'istruzione medio-alto.

Dall'elaborazione dei dati raccolti, si evince che il softair rappresenta un importante **mezzo per divertirsi, acquisire maggiori conoscenze e scaricare lo stress**. I giocatori, infatti, dichiarano che il softair li aiuta a scaricare le tensioni accumulate durante la settimana lavorativa e che, le difficoltà incontrate durante la partita, li aiutano a guardarsi dentro e a scoprire nuovi aspetti di sé (cfr. Lavanco, Varveri, Graceffa, 2006).

La maggioranza del gruppo coinvolto afferma che il soft air contiene in sé aspetti spendibili nella vita privata e professionale: oltre ad aiutare ad avere una buona preparazione fisica, incrementa qualità personali quali la **tenacia**, consente di acquisire un maggior **autocontrollo**, favorisce la **socializzazione** e il **lavoro di squadra** nonché la **gestione dell'imprevisto** e la **pianificazione della risoluzione**.

Durante il finto combattimento, gli intervistati dichiarano di sentirsi prevalentemente "concentrati", "carichi", "coinvolti" e "combattivi". Solo 7 giocatori, dei 72 coinvolti nella ricerca, affermano di sentirsi "aggressivi", il che ci conduce a ribadire che la logica sottostante questo gioco/sport sia la logica del divertimento e della grinta, piuttosto che della violenza. I *softgunner* sostengono, inoltre che il softair richiede capacità specifiche connesse alla "valutazione", alla "coordinazione" e alla "resistenza", nonché capacità di "progettare" e "decidere" anche in tempi brevi e dinanzi a situazioni di "pericolo". Al termine di una partita, ancora, i giocatori dichiarano di aver tratto numerosi benefici: si sentono "calmi", "scaricati", "rilassati" e "sereni", anche se molto "affaticati". A tale proposito, aggiungono che il gioco da loro praticato giova alla loro vita poiché li aiuta a distendersi e rilassarsi e, soprattutto, a cancellare – seppure per qualche ora – le ansie e le preoccupazioni della quotidianità. Infine, le persone del gruppo coinvolto si descrivono dinamici, veloci, forti, vivaci, allegri, attivi, resistenti, altruisti, ma anche astuti, eroici ed elastici.

Da queste premesse, non solo emerge come l'essere aggressivi, violenti e guerrafondai non rientri nel bagaglio di qualità richieste a chi pratica il softair – gioco/sport che tende anzi ad escludere quanti mettono in atto comportamenti disonesti e nocivi per l'incolumità propria o altrui – ma viene evidenziato con forza anche il **carattere formativo e trasformativo del softair**, come strumento privilegiato per sviluppare alcune capacità personali e manageriali.

Il softair come metodo della formazione outdoor

Abbiamo iniziato ad intravedere i possibili benefici di un programma di *softair training*, tanto a livello individuale quanto a livello grupppale.

In ambito formativo e, nello specifico, nell'ambito della formazione alla complessità, l'utilizzo del softair come gioco di simulazione consente di **attivare pensiero e cambiamento su numerose aree**:

- Area del problem solving (con gli aspetti conseguenti dell'analisi del problema, della considerazione delle varie alternative, della valutazione di costi e benefici, della scelta e della pianificazione, della realizzazione);

- Area del lavoro di gruppo (con gli aspetti conseguenti della fiducia, della lealtà e del rispetto delle regole, del supporto reciproco);
- Area della leadership e dell'organizzazione di ruoli e funzioni nel gruppo;
- Area della comunicazione e dello scambio delle informazioni;
- Area della gestione del tempo;
- Area della creatività e del decision making (cfr. www.sinergia-partnership.com);
- Area della gestione positiva del conflitto.

A livello individuale, dunque, potrebbe incrementare l'autostima, mentre a livello grupppale porterebbe a migliorare la capacità di lavorare con gli altri, la collaborazione e la fiducia tra i membri del gruppo e, soprattutto, farebbe comprendere che il successo di una persona dipende dal lavoro di squadra (Fregosi, 1998).

Per le ragioni fin qui esposte e per le esperienze di **softair training** finora condotte, Daniela Fregosi (2007; 2008) vede nella pratica di questo gioco enormi potenzialità per la formazione dei manager. L'acquisizione o il potenziamento di alcune capacità manageriali attraverso il softair sembra confermato da due ordini di considerazioni: da una parte è lo stesso *outdoor development* a potenziare quelle capacità basilari viste in precedenza, indispensabili nella vita personale e professionale di ognuno; dall'altra è evidente la somiglianza tra le abilità richieste dal soft air e quelle necessarie ai dirigenti d'azienda.

Da un lato, dunque, la metodologia stessa dell'*outdoor development* promuove, per le sue caratteristiche di formazione fuori dall'aula tradizionale, l'acquisizione di alcune specifiche capacità nelle persone. Nello specifico, «Le capacità che è possibile potenziare attraverso l'*outdoor development* sono la capacità di essere flessibili di fronte ai cambiamenti, di accettare gli imprevisti e imparare a gestirli, sfruttandone le opportunità che possono offrire; la capacità, nelle situazioni di incertezza, di scegliere al meglio dopo un'attenta valutazione dei rischi da assumere nei diversi casi. Altrettanto importante è saper lavorare in gruppo con tenacia e perseveranza al fine del raggiungimento di un obiettivo comune» (Kermol, Sorrentino, 2002, p. 76).

Dall'altro lato, è la pratica specifica del softair a **promuovere lo sviluppo delle competenze personali e professionali tipiche di un manager**. «Gestire un'azienda, infatti, non può sicuramente essere frutto dell'improvvisazione, dell'intuito dell'imprenditore, ma deve essere il risultato di un'accurata attività di pianificazione che prevede la scelta degli obiettivi da raggiungere e le strategie da adottare per raggiungerli in base alle risorse a disposizione (Lavanco, Novara, 2002).

La stessa procedura viene utilizzata nelle partite di softair. Per raggiungere l'obiettivo o gli obiettivi prefissati (conquistare un nuovo mercato in un'azienda o conquistare una bandiera nella partita) è necessario che dal vertice dell'azienda vengano comunicati gli obiettivi a tutti i lavoratori in modo da coinvolgerli e responsabilizzarli. Lo stesso avviene nel softair: il *leader* comunica l'obiettivo ai giocatori, a ognuno viene assegnato un compito in modo da valorizzare le differenze individuali e riuscire a creare uno spirito di squadra. Anche in azienda è necessario che nasca, nei diversi reparti operativi, un certo "spirito di squadra" che è alla base di un lavoro proficuo» (Lavanco, Varveri, Graceffa, 2006, p. 34).

Per chiarire le specificità del softair training, Daniela Fregosi (1998) ne ha sottolineato gli aspetti che lo differenziano all'interno dell'*outdoor training*:

- Il maggiore accento sulla componente pratica e sul raggiungimento degli obiettivi, caratteristica che rende più facilmente trasferibile l'esperienza al contesto professionale.

- Il maggiore accento dato al confronto con l'esterno: il gruppo, infatti, è chiamato a confrontarsi, cooperare, negoziare ed in alcuni casi lottare con altre squadre.

In Italia sono ancora pochi i casi in cui è stato impiegato e, tuttavia, le esperienze realizzate finora hanno portato ad ottimi risultati, accompagnati da un alto tasso di gradimento da parte dei partecipanti.

Alla luce di queste considerazioni, le aziende cominciano a richiedere formazione outdoor con il softair, le società di consulenza iniziano a proporlo nei progetti formativi e gli stessi club di softair iniziano ad inserire il *teambuilding* tra le loro attività.

Simulare la guerra, dunque, non vuol dire fare la guerra, ma vuole essere un'occasione in più per apprendere, dall'esperienza del "come se ...", nuove competenze personali e professionali.

Note

- (1) In genere un incontro ha una durata che può variare dalle 2 alle 4 ore, è può essere effettuato sia di giorno che di notte (www.softair-club.it).
- (2) Gli obiettivi da perseguire nel tempo prestabilito, possono essere diversi: oltre alla conquista della bandiera avversaria, è possibile decidere di conquistare una postazione, di mantenere una postazione, di liberare un prigioniero, di distruggere la squadra avversaria, ecc. (www.softair-club.it).
- (3) Ogni squadra, infatti, ha un capitano ed un campo base (www.softair-club.it).

Riferimenti bibliografici

- Barnes B., Wren P. (1993), *Paintball!: Strategies&Tactics*, Memphis, Mustang.
- Di Maria, F. (2000), La formazione di gruppo: teoria e prassi. In F. Di Maria, G. Lavanco (a cura di), *Psicologia, Gruppi e Formazione*, Milano, Franco Angeli.
- Di Maria F., Lavanco G., Varveri L., Montesarchio G. (2002), Colloquio di gruppo: istruzioni per l'uso. In G. Montesarchio (a cura di), *Quattro crediti di colloquio*, Milano, Franco Angeli.
- Fregosi D. (1998), Il gioco di guerra come strumento per lo sviluppo delle attività manageriali, nella rivista *SoftAir Adventures. Lo sport del XXI secolo*, numero 19, dic/gen.
- Fregosi D. (2007), Softair Training: l'evoluzione continua, nella rivista *SoftAir Adventures. Lo sport del XXI secolo*, numero 107, agosto.
- Fregosi D. (2008) *Il Softair Training per lo sviluppo delle capacità manageriali*, in www.danielafregosi.it/softair.pdf
- Kermol E., Sorrentino S. (2002), *SoftAir. Un gioco fra sport e Outdoor Management Development*, Padova, Cleup.
- Lavanco G., Varveri L., Graceffa N. (2006), Softair: giochi di guerra. Chi sono e cosa cercano i soft gunner?, in *Psicologia contemporanea*, 198, 28-35.
- Lavanco G., Novara C. (2002), *Elementi di psicologia di comunità*, Milano, McGraw-Hill.
- Oleastro L. (1995), *SoftAir. Lo sport di squadra del XXI° secolo*, Bologna, Planetario.
- Quaglino G.P., Casagrande S., Castellano A. (1992), *Gruppo di lavoro, lavoro di gruppo*, Milano, Raffaello Cortina.

Note sugli autori

Gioacchino Lavanco, professore ordinario di Psicologia di comunità e presidente dei corsi di studio in Scienze dell'Educazione presso l'Università degli Studi di Palermo, è membro del direttivo nazionale della Società Italiana di Psicologia di comunità (Sipco). Consulente di diversi enti pubblici e del privato sociale per gli interventi di comunità, è autore di numerosi contributi scientifici in tema di partecipazione, lavoro sociale e sviluppo di comunità. Fra le sue pubblicazioni più recenti è autore e co-autore di *Marketing sociale dei servizi alle persone* (Roma, 2007), *Psicologia della dipendenza da lavoro* (Roma, 2007), *Adolescenti e criminali* (Milano, 2007).
comunicazioni@gioacchinolavanco.it

Loredana Varveri è dottore di ricerca in Psicologia di comunità e modelli formativi presso l'Università degli Studi di Lecce e professore a contratto di Laboratorio di Psicologia della formazione presso l'Università degli Studi di Catania. Si occupa di intervento sociale e di formazione e ha pubblicato sui temi della partecipazione.
loredana.varveri@tin.it