

IL RUOLO DEL GIOCO DI RUOLO

Kristian Sensini

*“La gente non smette di giocare perché diventa vecchia;
diventa vecchia perché smette di giocare.”*

OLIVER WENDELL HOLMES JR

L'uso dello storytelling nella didattica sta emergendo come una pratica sempre più diffusa, soprattutto nell'ambito dell'istruzione contemporanea caratterizzata dalla presenza predominante dei “nuovi adolescenti” che alcuni si ostinano a definire ancora “nativi digitali” quando in realtà non hanno le competenze e soprattutto il senso critico per utilizzare le nuove tecnologie. Non essendo in possesso della necessaria padronanza, non avendo avuto il tempo necessario per farne esperienza, sono a mio parere gli schiavi dei dispositivi touch e delle piattaforme social. Questi individui spesso navigano in un territorio ambiguo tra il desiderio di comunicare e l'autoisolamento, trovando una via di mezzo attraverso la socialità mediata dalle piattaforme online. In questo contesto, la narrazione si presenta come un potente strumento per favorire l'espressione individuale e il coinvolgimento attivo degli studenti. La peculiarità della narrazione risiede nella sua capacità di stimolare il cervello umano in modo multisensoriale, facilitando l'elaborazione e la memorizzazione delle informazioni quando queste vengono presentate in forma narrativa. Numerose ricerche hanno corroborato l'efficacia dell'uso dello storytelling in ambito educativo, evidenziando miglioramenti significativi nelle capacità di apprendimento e di ritenzione delle conoscenze. Inoltre, tale approccio rende il processo di apprendimento più piacevole e quindi più efficace, poiché gli studenti sono coinvolti attivamente nella costruzione della narrazione, selezionando le informazioni rilevanti e sviluppando il racconto in modo autonomo. Questa partecipazione attiva non solo favorisce lo sviluppo della creatività e delle abilità di scrittura e comunicazione, ma anche l'acquisizione di competenze tecnologiche e la sensibilità artistica. L'utilizzo della narrazione come strumento educativo trasforma radicalmente il tradizionale dinamismo tra insegnante e studente, invitando gli studenti a assumere un ruolo più attivo e critico nel processo di apprendimento. Questo approccio non solo stimola l'interesse degli studenti, ma può anche contribuire allo sviluppo di competenze trasversali fondamentali per affrontare le sfide del mondo del lavoro e della vita quotidiana. Un tipo particolarmente efficace di storytelling è il gioco di ruolo, che può essere adottato come strumento didattico per promuovere l'apprendimento e migliorare l'interazione sociale degli studenti. Un esempio emblematico è rappresentato da Dungeons & Dragons (D&D), uno dei giochi di ruolo più diffusi e consolidati a livello internazionale. La struttura di D&D offre molteplici possibilità di integrazione curricolare, consentendo agli insegnanti di coinvolgere gli studenti in un'esperienza multidisciplinare che spazia dalla matematica alla storia, dalla letteratura alle scienze.

Cosa sono i giochi di ruolo?

I giochi di ruolo (GdR), noti anche come RPG (dall'inglese "role-playing game"), rappresentano una forma di intrattenimento ludico e narrativo che offre ai partecipanti l'opportunità di immergersi in mondi immaginari, assumendo l'identità di personaggi fittizi. Questi giochi si distinguono per la

loro struttura interattiva, in cui i giocatori assumono il ruolo di protagonisti di una storia, esplorando ambientazioni fantastico e risolvendo sfide attraverso la presa di decisioni e l'interazione con altri personaggi, sia essi controllati da altri giocatori o dal cosiddetto "game master" o "dungeon master". Il game master, figura centrale del GdR, ha il compito di creare e guidare l'universo di gioco, elaborando scenari, descrivendo ambientazioni e orchestrando gli eventi che si susseguono durante la partita. Questo ruolo implica una notevole creatività e capacità narrativa da parte del game master, il quale può delineare mondi complessi e dettagliati, popolati da una varietà di personaggi non giocanti e situazioni intriganti. Ad esempio, il game master potrebbe creare una città immaginaria ricca di dettagli, in cui i personaggi dei giocatori possono interagire con mercanti, artigiani e altri abitanti, affrontando sfide e avventure uniche. Dall'altra parte, i giocatori assumono il ruolo dei loro personaggi, che possono essere umani, elfi, nani, orchi o altre creature fantastiche, ognuno con le proprie abilità, poteri e tratti distintivi. Attraverso l'interpretazione dei loro alter ego, i giocatori si trovano ad affrontare dilemmi morali, sfide tattiche e situazioni inaspettate, dando vita a una narrazione condivisa e dinamica. Uno degli aspetti più affascinanti dei giochi di ruolo è la possibilità per i giocatori di esplorare mondi e identità alternative, sviluppando la propria creatività e immaginazione. In questo contesto, i partecipanti hanno la libertà di creare personaggi che possono essere radicalmente diversi da loro stessi, esplorando aspetti della personalità e della psicologia altrimenti inaccessibili nella vita quotidiana. Inoltre, i giochi di ruolo offrono un ambiente sicuro e stimolante per sperimentare nuove prospettive e soluzioni creative ai problemi, contribuendo così allo sviluppo delle capacità di problem solving e di pensiero critico. Le sessioni di gioco possono variare notevolmente in termini di durata e complessità, spaziando da brevi incontri di poche ore a campagne estese che si protraggono per settimane o addirittura mesi. Le ambientazioni sono altrettanto diverse, spaziando dall'epoca medievale a mondi futuristici distopici, dal fantasy epico al cyberpunk, offrendo così una vasta gamma di scenari e tematiche da esplorare.

La Federazione francese dei Giochi di Ruolo lo definisce come «un gioco di società che ha origine dai racconti intorno al focolare. Gli spettatori partecipano al racconto immaginando le azioni dei personaggi. Il narratore conduce il gioco tenendo conto di tali azioni, proseguendo il suo racconto; in questo modo, l'azione si costruisce grazie all'immaginazione dell'insieme dei partecipanti, si tratta dunque di una sorta di racconto interattivo» (Ghilardi, Salerno, 2007, p. 15)

Il caso Dungeons & Dragons ed il suo influsso nella Pop Culture

Il gioco di ruolo un tempo era relegato agli emarginati sociali ora è stato completamente accolto e celebrato dalla cultura popolare e dalla nostra società nel suo insieme. Come è avvenuto il passaggio da un passatempo nerd di nicchia a un pilastro della cultura popolare?

La Gloriosa Storia di Gygax

Dungeons & Dragons nasce nel 1974 e compie quest'anno 50 anni. Negli anni '70, Dungeons & Dragons ha fatto la sua prima comparsa come un piccolo gioco pubblicato da un paio di ragazzi in un seminterrato. Dungeons & Dragons nasce da un'incredibile serie di incontri e collaborazioni tra appassionati di giochi e wargaming negli anni '70, principalmente a Lake Geneva, Wisconsin. Gary Gygax e Don Kaye, amici d'infanzia, sono al centro di questa storia, condividendo una passione per il gioco fin dai tempi della scuola elementare. Fondano la Lake Geneva Tactical Studies Association (LGTSA) nel 1965, un club dedicato al wargaming, che diventa un luogo cruciale per lo sviluppo delle loro idee. Nel 1971, Gygax pubblica Chainmail, un regolamento per wargame medievali che contiene un supplemento fantasy ispirato a Tolkien, gettando le basi per Dungeons & Dragons. Nel frattempo, a Minneapolis, Dave Arneson sta sviluppando idee simili attraverso il suo club di wargame, la Midwest Military Simulation Association. La sua collaborazione con David Wesely nel gioco di Braunstein porta alla creazione di un regolamento che consente ai giocatori di interpretare singole unità in una battaglia, un concetto che alla fine influenza il concetto di giocatore singolo nei giochi di ruolo. Arneson scopre Chainmail e si unisce alle idee di Gygax, dando vita a Blackmoor, una campagna di gioco che incorpora elementi fantasy. Nel novembre 1972, Arneson presenta a Gygax un gioco da tavolo chiamato "Dungeon!", basato sull'ambientazione di Blackmoor. Da qui, durante una sessione di gioco nel seminterrato di Gygax, nasce l'idea di un nuovo tipo di gioco di ruolo in cui i giocatori interpretano ruoli specifici all'interno di un mondo fantastico. Nasce Dungeons & Dragons. Dopo vari sviluppi e rifiniture, Gygax e Arneson fondano la Tactical Studies Rules (TSR) nel 1973 per pubblicare il gioco. La prima edizione di Dungeons & Dragons, la cosiddetta "scatola bianca", viene pubblicata nel 1974. Nonostante le iniziali difficoltà finanziarie, il gioco inizia a guadagnare popolarità, portando alla ribalta la TSR e dando inizio a una nuova era di giochi di ruolo.

Da quel modesto inizio, D&D ha superato di gran lunga gli altri giochi da tavolo emergenti del tempo. Entro gli anni '90, si era affermato come leader indiscusso del genere, conquistando un posto di rilievo nel panorama ludico. Sebbene il mercato fosse affollato da numerosi concorrenti, di diversi generi e qualità, Dungeons & Dragons era diventato l'emblema stesso del gioco di ruolo da tavolo. Tuttavia, fino a poco tempo fa, sia D&D che il mondo dei giochi di ruolo da tavolo erano considerati un territorio riservato agli "emarginati", un passatempo per nerd e per "secchioni". Ma oggi, la situazione è completamente diversa. Dungeons & Dragons è al centro dell'attenzione, semplicemente normale dal punto di vista sociale, diffuso nella cultura popolare e persino considerato cool.

I Nerd sono i nuovi Eroi

Nell'evoluzione della rappresentazione dei protagonisti nei media, si è assistito a un progressivo spostamento dall'archetipo dell'atleta a quello del "nerd". Questo cambiamento è stato riflesso prima nei media e successivamente nella percezione sociale. In passato, nei generi come i western, il film noir e le epopee classiche come "Ben-Hur" e "I Dieci Comandamenti", il protagonista era spesso rappresentato come un individuo forte, distaccato e cinico, con un approccio diretto e privo di fronzoli alla risoluzione dei conflitti. Questo archetipo dell'uomo d'azione, che agisce prima di pensare e spesso disprezza l'intellettualismo, è stato per lungo tempo il modello ideale promosso dalla cultura dominante.

Tuttavia, negli anni '70, il panorama cinematografico ha subito una svolta significativa con l'emergere di opere come "Star Wars", il film di maggior successo del decennio. Questa saga, intrisa di elementi nerd come laser, astronavi e personaggi fantastici, ha profondamente influenzato la cultura americana e mondiale, portando i temi tradizionalmente associati alla cultura nerd al centro dell'attenzione. Anche "Superman", che si colloca al quinto posto per incassi del decennio, ha segnato un punto di svolta come primo film tratto da un fumetto a raggiungere una vasta notorietà.

Nonostante questi successi, va notato che questi film non hanno immediatamente conferito un'aura di "coolness" alla cultura nerd, ma hanno contribuito piuttosto a normalizzarla. Superman, nel suo essere un'icona di forza e giustizia, e Luke Skywalker di Star Wars, sebbene possa essere inizialmente ingenuo, non incarnano il tipico stereotipo del nerd. Tuttavia, hanno contribuito a rendere accettabili e persino popolari gli elementi tradizionalmente associati alla cultura nerd, aprendo la strada per un cambiamento più ampio nell'immaginario sociale.

Negli anni '80, l'evoluzione della rappresentazione dei protagonisti nei film più redditizi del decennio ha ulteriormente riflesso una trasformazione nella percezione sociale dei "nerd". Esaminando i primi dieci film in termini di incassi, emerge un pattern che evidenzia la progressiva accettazione e valorizzazione dei tratti tipicamente associati alla cultura nerd.

In particolare, nell'iconica serie di "Indiana Jones", nonostante il protagonista conservi le caratteristiche tradizionali di forza e cinismo, viene introdotto un elemento inusuale: il personaggio di Indy è anche un professore universitario. Questa doppia identità contribuisce a sfumare i confini tra il tradizionale eroe d'azione e l'intellettuale, suggerendo una nuova narrativa in cui il nerdismo è integrato nella figura del protagonista.

Allo stesso modo, "Ritorno al Futuro" presenta un altro ribaltamento degli stereotipi, attraverso il personaggio del "pazzo scienziato", di solito relegato a ruoli di antagonista, che diventa metà di un duo di protagonisti. Questo film offre una rappresentazione positiva della scienza e della tecnologia, contrariamente alla tendenza precedente di demonizzare o ridicolizzare la figura dello scienziato.

Inoltre, la presenza di film come "Batman" e "Ghostbusters" nel panorama dei film più redditizi del decennio evidenzia una crescente centralità della cultura nerd. Mentre "Batman" esplora tematiche complesse legate all'identità e alla giustizia, "Ghostbusters" sposta la narrazione verso gli scienziati, ponendoli al centro dell'azione e conferendo loro un ruolo di rilievo nella risoluzione dei problemi.

Infine, al primo posto per incassi nel decennio troviamo "E.T.", un'altra pellicola di fantascienza che contribuisce alla normalizzazione della cultura nerd. La presenza di una scena in cui il fratello maggiore di Elliot gioca a Dungeons & Dragons rappresenta un momento significativo, in quanto il personaggio non è raffigurato come un tipico secchione, ma come un individuo coinvolto in uno dei passatempi tradizionalmente associati alla cultura nerd, all'interno di uno dei film di maggior successo commerciale di tutti i tempi. Questo esempio sottolinea la trasformazione in corso nell'immaginario sociale, in cui la partecipazione a hobby e interessi "nerd" non è più stigmatizzata, ma accettata come parte integrante della cultura popolare.

Negli anni '90 e nei primi anni del 2000, la produzione cinematografica e televisiva ha continuato a riflettere le tendenze emerse nelle decadi precedenti, consolidando ulteriormente la centralità dei protagonisti "nerd" come figura non marginale. In questo periodo, gli autori, i registi, gli animatori e i produttori, per lo più influenzati dalle esperienze vissute negli anni '70 e '80, hanno contribuito a perpetuare e ad ampliare il ruolo dei protagonisti nerd all'interno delle opere di intrattenimento.

Un esempio emblematico di questa tendenza si ritrova nella prima trilogia cinematografica di Spider-Man, diretta da Sam Raimi. Il protagonista, Peter Parker, incarna perfettamente il modello del nerd, dotato di un'intelligenza straordinaria ma anche di una timidezza e di una goffaggine che lo rendono emblema dell'antisocialità. Contrapposto a lui, troviamo l'antagonista, il bullo e popolare Flash Thompson, che rappresenta l'archetipo dell'atleta dominante e prepotente.

Questo schema narrativo, evidente anche in altre opere dell'epoca, si cristallizza in un'equazione narrativa chiara: da un lato, il protagonista rappresenta il nerd o il perdente socialmente impacciato, mentre dall'altro lato, l'antagonista incarna il modello del bullo aggressivo e popolare. Questa dinamica, ampiamente adottata in una vasta gamma di spettacoli e film dell'epoca, contribuisce a consolidare ulteriormente l'immagine del nerd come figura centrale all'interno della cultura popolare.

È importante sottolineare che i protagonisti non sono solo personaggi di finzione, ma figure iconiche che esercitano un'influenza significativa sui giovani spettatori. In quanto modelli di comportamento e standard sociali, essi plasmano in modo tangibile le percezioni e le aspirazioni dei bambini e degli adolescenti. La rappresentazione diffusa dei protagonisti nerd come figure di riferimento e di ammirazione sottolinea la trasformazione culturale in atto, in cui la valorizzazione dell'intelletto e della peculiarità sostituisce progressivamente gli stereotipi tradizionali legati alla popolarità e alla conformità sociale.

In questo contesto, emerge una riflessione di particolare interesse sul dinamico rapporto tra cultura e identità sociale. È degno di nota il fatto che, nonostante il fumetto di Spider-Man del 1962 fosse precedente all'uscita del film - il quale ha poi funzionato da catalizzatore per lo sviluppo del successivo Marvel Cinematic Universe - il personaggio stesso era inizialmente relegato alla nicchia degli appassionati.

L'interpretazione iconica di Peter Parker da parte di Tobey Maguire nel ruolo del nerd nell'immaginario collettivo testimonia un significativo adattamento della cultura alla narrazione che è stata costruita nel corso del tempo. Questo fenomeno, sebbene possa apparire sorprendente o persino paradossale, in realtà riflette un profondo cambiamento nei valori e nelle aspirazioni condivise dalla società. Si assiste a una crescente valorizzazione e celebrazione della diversità, dell'intelligenza e dell'autenticità come caratteristiche distintive di un'era culturale in evoluzione.

L'Episodio di D&D

L'incorporazione ricorrente dei giochi di ruolo da tavolo, come Dungeons & Dragons (D&D), all'interno delle trame degli spettacoli televisivi degli anni '80 inizia a delineare un tropo narrativo distintivo. Questo tropo, comunemente noto come "episodio di D&D", si presenta come un dispositivo narrativo attraverso il quale i personaggi principali si impegnano in una partita di D&D o in un analogo gioco di ruolo.

Ogni serie televisiva menzionata presenta almeno un episodio in cui i protagonisti partecipano a una partita di D&D o a una variante riconoscibile di giochi di ruolo, come evidenziato nei seguenti esempi:

- Buffy l'Amazzavampiri
- Crossing Jordan
- Freaks and Geeks

- How I Met Your Mother
- Lizzie McGuire
- Community
- Warehouse 13
- The Big Bang Theory
- Forever Knight
- CSI: NY
- The IT Crowd
- It's Always Sunny in Philadelphia
- Laboratorio di Dexter
- Kim Possible
- South Park
- I Simpson
- American Dad!
- Le Nuove Avventure di Winnie the Pooh
- Tartarughe Ninja
- Danny Phantom
- Futurama
- I Padrini Magici
- Duck Dodgers
- Regular Show
- My Little Pony: L'Amicizia è Magica
- Lo Straordinario Mondo di Gumball

- Gravity Falls
- Voltron: Il Difensore Leggendaro
- Trollhunters
- She-Ra e le Principesse del Potere
- Le Superchicche (2016)
- Parks and Recreation

Questi esempi illustrano come l'"episodio di D&D" sia diventato un veicolo narrativo comune attraverso cui le serie televisive esplorano temi di identità, amicizia, avventura e crescita personale. La presenza ricorrente di questo tropo suggerisce un'interessante intersezione tra la cultura popolare e il mondo dei giochi di ruolo, evidenziando l'importanza crescente di questi ultimi all'interno del panorama mediatico e culturale contemporaneo.

Stranger Things

Salvo un'assenza volontaria dalla cultura mediatica contemporanea, risulta difficile ignorare l'impatto rivoluzionario della serie televisiva "Stranger Things". Quest'opera ha non solo consolidato la posizione di Netflix come una forza produttiva di contenuti di spicco, ma ha altresì contribuito in modo significativo alla rinascita dell'interesse per il gioco di ruolo Dungeons & Dragons (D&D). Ambientata negli anni '80, un'epoca caratterizzata da un'atmosfera distintamente nostalgica, la trama di "Stranger Things" si snoda attraverso una mescolanza intrigante di elementi horror e fantascientifici, amalgamati con l'energia avventurosa di una banda di giovani protagonisti, richiamando così il gusto narrativo di opere come "The Goonies".

Oltre alla sua natura intrinsecamente nostalgica, la serie "Stranger Things" abbraccia apertamente il mondo di D&D, non limitandosi a mere citazioni occasionali o a un singolo episodio dedicato, ma integrando il gioco di ruolo nel tessuto stesso della narrazione. Qui, i membri della banda affrontano minacce sovranaturali e creature mostruose, interpretando tali avversità attraverso il filtro delle loro esperienze pregresse con Dungeons and Dragons. Un esempio eloquente di ciò si manifesta quando il mostro antagonista assume le sembianze del "Demogorgone", una figura centrale nella loro recente campagna di gioco, mentre la dimensione parallela inquietante viene identificata come "L'Upside-Down", chiaramente ispirata alla particolare concezione di un piano alternativo proposta nel contesto di D&D, come espresso letteralmente attraverso l'immagine di una scacchiera capovolta.

Questo profondo legame tra la serie e il gioco di ruolo ha innescato un notevole impatto sul mondo di D&D, catalizzando un'affluenza di nuovi giocatori e stimolando un incremento significativo nelle vendite di libri correlati. Ad esempio, con il lancio della seconda stagione di "Stranger Things", si è registrato un incremento stimato del 149% nelle vendite di manuali di D&D durante quel mese. Tale fenomeno testimonia inequivocabilmente il potere catalizzatore della serie nel determinare cambiamenti significativi all'interno del panorama culturale contemporaneo. In definitiva, la popolarità senza precedenti di "Stranger Things" ha svolto un ruolo cruciale nel riconoscimento e nell'incorporazione di Dungeons & Dragons come un pilastro centrale della cultura popolare, conferendogli una rinnovata rilevanza e una diffusione senza precedenti tra le masse.

Critical Role costituisce un emblema paradigmatico dell'ampia accoglienza riservata a Dungeons & Dragons (D&D) all'interno del contesto della cultura popolare contemporanea. Tale podcast, noto per il suo formato audio, si distingue dalla maggior parte degli altri contenuti mediatici che trattano D&D non tanto per la sua natura animata, satirica o sceneggiata, bensì per la sua rappresentazione diretta e fedele dello svolgimento di una sessione di gioco di ruolo. Critical Role si distingue particolarmente grazie al talento e alla maestria del suo cast di doppiatori, ma la sua essenza risiede nell'essere una trasposizione dell'esperienza di D&D stessa in un formato di intrattenimento fruibile da un vasto pubblico.

L'impatto di Critical Role si riflette nel suo riuscire a superare numerosi altri podcast che trattano argomenti simili, alcuni dei quali di ottima qualità, mentre altri si limitano ad aderire alla tendenza dominante. Questo fenomeno denota una significativa evoluzione nella mentalità culturale contemporanea, in cui sempre più persone sono inclini a trascorrere il loro tempo osservando altre persone impegnate in partite di giochi di ruolo da tavolo, un comportamento che sarebbe stato improbabile qualche decennio fa.

L'enorme popolarità di Critical Role è ulteriormente sottolineata dal successo finanziario della loro campagna di raccolta fondi su Kickstarter, che ha raccolto oltre 11 milioni di dollari per finanziare la produzione di una serie animata basata sulla loro prima campagna di gioco. Questo risultato monetario eccezionale evidenzia l'entità della loro influenza e la sua capacità di mobilitare un vasto seguito di sostenitori, dimostrando la crescente rilevanza e accettazione sociale di D&D e dei suoi contenuti correlati all'interno della cultura contemporanea.

Nel contesto di una crescente attenzione verso i giochi di ruolo da tavolo, emerge il podcast italiano "Dungeons & Deeveys", concepito da Francesco Lancia, noto conduttore di Radio Deevey e devoto sostenitore di Dungeons & Dragons fin dai suoi albori. L'intento primario di questo podcast consiste

nel coinvolgere un pubblico più ampio, inclusi coloro che potrebbero nutrire pregiudizi nei confronti dei giochi di ruolo. Attraverso le avventure narrate nel podcast, Lancia e il suo team mirano a presentare in maniera accessibile le peculiarità e l'attrattiva di Dungeons & Dragons, rendendo il gioco più comprensibile e invitante anche per coloro che non ne hanno avuto esperienza diretta.

"Dungeons & Deejays" ha rapidamente conquistato una vasta platea di ascoltatori, ottenendo un notevole successo sin dalla sua prima stagione, la quale ha raggiunto posizioni di spicco nelle classifiche dei podcast più seguiti. Il coinvolgimento di celebrità come Victoria Cabello, Rocco Tanica e altri ha ulteriormente amplificato la popolarità del podcast, offrendo agli ascoltatori una combinazione unica di intrattenimento e svago.

Al centro delle narrazioni proposte nel podcast troviamo la pittoresca Compagnia della carriola, composta da personaggi come Morbegno Perlalegalità, Larosanna Butanqul e Candelora Grattaciottoli, interpretati rispettivamente da Tanica, Cabello e Lodigiani. L'ingresso di Francesco Costa, giornalista e podcaster, ha ulteriormente arricchito il cast, portando nuova dinamicità e freschezza alle sessioni di gioco.

Attraverso le storie coinvolgenti e le interpretazioni vivide dei personaggi, "Dungeons & Deejays" ha contribuito a suscitare un rinnovato interesse verso i giochi di ruolo da tavolo in Italia, attirando nuovi appassionati e accrescendo la visibilità e la diffusione di Dungeons & Dragons nel panorama culturale italiano. In maniera analoga a Critical Role, questo podcast ha dimostrato il potere dei media nel plasmare le dinamiche sociali e culturali, fungendo da catalizzatore per una crescente comunità di giocatori e appassionati.

Il presente scenario culturale riflette un'epoca in cui la cultura nerd è al culmine della sua popolarità, incarnata dall'ampia diffusione di Dungeons & Dragons (D&D). Questo fenomeno solleva interrogativi sulla durata e la sostenibilità di tali tendenze. È possibile che queste manifestazioni rappresentino mode transitorie o piuttosto siano indicative di mutamenti permanenti all'interno del tessuto della nostra storia collettiva? Ogni generazione, infatti, tende a ribellarsi contro quella precedente, con la possibilità che le future generazioni guardino con disprezzo alle attività ludiche di oggi.

Gli adulti, alla ricerca di modalità per mantenere i legami sociali esistenti e svilupparne di nuovi, potrebbero gradualmente adottare D&D come un'attività sociale standard. In effetti, la pratica di

radunarsi per eventi come serate sportive, sembra essere progressivamente sostituita da sessioni di gioco di ruolo, evidenziando un cambio di preferenze nella nostra generazione.

Questo fenomeno potrebbe indicare una trasformazione più ampia nei modelli di socializzazione e intrattenimento, con Dungeons & Dragons che si afferma come una modalità alternativa di coesione sociale. L'attrattiva di quest'attività risiede nella sua capacità di favorire l'interazione sociale e la creatività, offrendo un'esperienza ludica condivisa che stimola l'immaginazione e il coinvolgimento emotivo.

La pervasività e l'accettazione crescente dei giochi di ruolo da tavolo, rappresentati in modo esemplare da Dungeons & Dragons (D&D), all'interno del tessuto culturale contemporaneo hanno avuto un impatto tangibile sulle percezioni e gli obiettivi dei giovani e degli adolescenti. È ragionevole supporre che adolescenti e bambini siano già a conoscenza dei giochi di ruolo, in particolare di Dungeons & Dragons, grazie alla loro ubiquità nella cultura di massa. Basti pensare alla vasta gamma di cartoni animati e serie televisive citate precedentemente, tra cui anche il cartone "Craig of the Creek", indirizzato a un pubblico ancora più giovane, fino ai 10 anni. Questi media, rivolti a un'ampia fascia di età, non solo espongono i giovani spettatori all'universo dei giochi di ruolo, ma li coinvolgono anche in avventure emozionanti e fantasiose, incoraggiandoli implicitamente a esplorare mondi immaginari e a sviluppare la propria creatività. La presenza pervasiva di Dungeons & Dragons e di altri giochi di ruolo nei media mainstream rappresenta dunque un canale fondamentale attraverso cui i giovani acquisiscono familiarità con queste forme di intrattenimento e sviluppano un interesse precoce per le avventure narrate e la possibilità di interpretare ruoli fantastici.

Differenza tra Gioco di Ruolo tradizionale e da tavolo

Nel corso degli anni '80 e '90, il panorama dei giochi di ruolo ha visto la proliferazione di numerosi titoli online, spesso etichettati come MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games), tra i quali spiccano Ultima Online, EverQuest e World of Warcraft. Queste piattaforme hanno consentito ai giocatori di immergersi in universi immaginari condivisi, interagendo con una vasta comunità di partecipanti provenienti da diverse regioni del globo. Tale modalità di intrattenimento ha senza dubbio amplificato la dimensione collaborativa e interattiva dell'esperienza ludica, tuttavia, una riflessione attenta rileva l'importanza di sottolineare le differenze peculiari che separano il gioco di ruolo tradizionale, praticato attorno a un tavolo, dal suo corrispettivo online.

Il gioco di ruolo tradizionale si distingue per una serie di vantaggi intrinseci che vanno oltre la mera fruizione ludica, evidenziando l'apporto significativo che questa forma di intrattenimento può

offrire nell'ambito della crescita individuale e dell'enfasi sulla creatività. Innanzitutto, l'interazione diretta e immediata tra i giocatori, caratterizzata da gesti, espressioni facciali e intonazioni vocali, conferisce un grado di vivacità e dinamicità difficilmente replicabile nel contesto virtuale del gioco online. Tale dimensione tangibile dell'interazione umana arricchisce l'esperienza di gioco, consentendo un coinvolgimento emotivo più profondo e autentico.

In secondo luogo, l'ambiente fisico del tavolo da gioco funge da catalizzatore per lo sviluppo delle capacità creative e imaginative dei partecipanti. La necessità di concepire mentalmente l'ambientazione, i personaggi e le situazioni del gioco richiede un impegno mentale più intenso e stimolante rispetto alla fruizione passiva delle rappresentazioni grafiche tipiche dei giochi online. In tal modo, il giocatore viene spinto a esplorare le profondità della propria creatività, sviluppando competenze cognitive e narrative che trascendono il mero divertimento ludico per abbracciare una dimensione più ampia di apprendimento esperienziale.

Da un punto di vista sociale e interattivo, il gioco di ruolo tradizionale offre un terreno fertile per la crescita e il consolidamento delle abilità sociali e comunicative dei partecipanti. La dinamica collaborativa e decisionale che caratterizza il gioco di gruppo stimola lo sviluppo delle competenze relazionali, facilitando la cooperazione e la negoziazione all'interno del contesto ludico. Tale esperienza condivisa favorisce inoltre l'instaurarsi di legami sociali più profondi e duraturi tra i partecipanti, contribuendo così alla costruzione di comunità coese e inclusive.

In contrasto con l'esperienza online, vincolata dai limiti della programmazione e della predeterminazione algoritmica, il gioco di ruolo tradizionale si distingue per la sua flessibilità e adattabilità alle scelte e alle azioni dei giocatori. Questa natura aperta e non lineare del gioco consente agli individui di esplorare una gamma infinita di possibilità narrative e decisionali, sfidando costantemente le proprie capacità creative e improvvisative. La varietà e l'imprevedibilità delle situazioni che possono emergere durante una sessione di gioco contribuiscono a mantenere vivo l'interesse dei partecipanti, alimentando un senso di sorpresa e avventura che difficilmente può essere replicato nel contesto rigido e predefinito del gioco online.

Il gioco di ruolo tradizionale offre una ricca e stimolante esperienza ludica che va oltre il mero intrattenimento, fungendo da catalizzatore per lo sviluppo personale, sociale e creativo dei partecipanti. Lontano dall'essere una forma di svago superficiale, il gioco di ruolo tradizionale si configura come un'opportunità unica per esplorare le profondità della propria immaginazione e connettersi con gli altri in un contesto autentico e coinvolgente.

Utilizzo di Dungeons & Dragons come strumento didattico

L'impiego di Dungeons & Dragons (D&D) come strumento pedagogico si configura come un'opportunità educativa versatile per favorire l'apprendimento multidisciplinare degli studenti. Questo gioco di ruolo offre un ambiente interattivo e stimolante che può essere sfruttato efficacemente in diverse aree disciplinari, consentendo agli studenti di sviluppare una vasta gamma di competenze trasversali fondamentali per il loro percorso di formazione e crescita personale.

Il gioco può essere utilizzato in diverse discipline scolastiche, come la storia, la letteratura, la matematica e la scienze e può aiutare gli studenti a sviluppare abilità sociali, come la collaborazione, la comunicazione e la negoziazione. Di seguito, verranno descritte alcune delle principali aree in cui D&D può essere utilizzato come strumento didattico.

Storia

L'impiego di Dungeons & Dragons come strumento pedagogico per lo studio della storia è intrinsecamente legato alla sua capacità di fornire un'esperienza educativa completa e coinvolgente che integra in modo sinergico conoscenze storiche, competenze cognitive e abilità sociali. Questa metodologia innovativa offre agli studenti non solo l'opportunità di acquisire nozioni storiche, ma anche di sviluppare una serie di competenze trasversali fondamentali per il loro percorso di apprendimento e crescita personale.

Innanzitutto, il design modulare e flessibile di D&D consente agli insegnanti di creare scenari e ambientazioni che riflettono accuratamente specifici periodi storici, eventi e contesti culturali. Gli studenti vengono così immersi in un ambiente simulato che richiede una comprensione approfondita della storia per navigare con successo le sfide e le dinamiche del gioco. Questo approccio attivo e hands-on favorisce l'assorbimento e la memorizzazione delle informazioni storiche, mentre la partecipazione diretta alla narrazione e alla risoluzione dei problemi stimola la riflessione critica e l'analisi contestualizzata.

Inoltre, D&D offre un terreno fertile per lo sviluppo delle abilità sociali e comunicative degli studenti. Attraverso l'interazione con i compagni di gioco e la negoziazione dei loro personaggi all'interno del contesto narrativo, gli studenti sono esposti a una serie di situazioni sociali complesse che richiedono capacità di collaborazione, diplomazia e risoluzione dei conflitti. Questo processo di interazione sociale facilita la formazione di competenze relazionali e di teamwork, essenziali per il successo personale e professionale degli studenti nella società odierna.

In aggiunta, l'approccio ludico e interattivo di D&D offre una piattaforma ideale per l'esplorazione della mitologia, delle leggende e delle tradizioni culturali. Gli studenti sono invitati a esplorare e interpretare creature mitiche e leggendarie all'interno del contesto del gioco, aprendo le porte a discussioni approfondite sulla loro origine, significato e impatto sulla società umana. Questa immersione nelle tradizioni culturali stimola la curiosità intellettuale degli studenti e li porta a sviluppare una comprensione più ricca e sfaccettata del patrimonio culturale globale.

Infine, va sottolineata l'importanza di D&D nell'incoraggiare lo sviluppo delle abilità di ricerca e di scrittura degli studenti. La creazione di storie, ambientazioni e personaggi richiede la consultazione di fonti storiche affidabili e la capacità di elaborare narrazioni coerenti e convincenti. Questo processo di ricerca e creazione stimola la curiosità intellettuale degli studenti e li equipaggia con competenze critiche e creative che saranno utili in molteplici contesti accademici e professionali.

Attraverso l'immersione in mondi storici simulati, l'interazione sociale e la creatività narrativa, gli studenti sono incoraggiati a esplorare, scoprire e apprezzare la complessità e la ricchezza della storia umana in modo profondo e significativo.

Italiano e Letteratura

Questo gioco di ruolo, basato sulla creatività e sulla narrazione, richiede un'elevata competenza linguistica e offre un'opportunità unica per gli studenti di sviluppare abilità linguistiche avanzate in un contesto coinvolgente e motivante.

Una delle principali modalità attraverso cui D&D favorisce lo sviluppo del vocabolario italiano è mediante la descrizione dettagliata di personaggi, ambientazioni e situazioni di gioco. Durante le sessioni di gioco, gli studenti sono chiamati a esprimere in modo chiaro e accurato concetti e termini relativi ai loro personaggi e all'ambiente circostante. Ad esempio, devono descrivere le caratteristiche fisiche e psicologiche dei loro personaggi, utilizzando un vocabolario variegato e preciso. Immaginiamo che uno studente debba descrivere il proprio personaggio in una situazione di gioco: "Il mio personaggio è un elfo mago con lunghi capelli argentati e occhi scintillanti di un intenso blu zaffiro. Indossa una veste cerulea ornata di simboli arcani e porta con sé un bastone incantato decorato con rune antiche." In questa breve descrizione, lo studente utilizza una serie di termini e aggettivi che arricchiscono il suo repertorio lessicale, come "argentati", "cerulea", "simboli arcani", e "rune antiche". Oltre all'arricchimento del vocabolario generale, D&D offre agli studenti l'opportunità di acquisire un vocabolario specifico legato al contesto del gioco di ruolo. Il Dungeon Master può introdurre termini più complessi e specializzati durante le sessioni di gioco, offrendo agli studenti la possibilità di apprendere nuovi vocaboli e di comprenderne il contesto di

utilizzo. Durante una sessione di gioco ambientata in un castello medievale, il Dungeon Master potrebbe introdurre termini specifici legati all'architettura e alla vita di corte, come "torrione", "battifredo", "castellano", e "cortigiano". Gli studenti sono così esposti a un vocabolario specialistico che arricchisce la loro comprensione del contesto storico e culturale del gioco.

"Inferno – Dante's Guide to Hell"

Un esempio concreto di utilizzo di D&D nell'insegnamento della letteratura è rappresentato da "Dante Guide to Hell", un manuale di gioco ispirato all'Inferno di Dante Alighieri. Questo manuale consente agli studenti di creare e interpretare personaggi basati sui protagonisti dell'opera dantesca, esplorando i temi e le atmosfere del poema attraverso le dinamiche del gioco di ruolo. Ogni personaggio ha abilità e poteri unici, basati sulla loro storia e personalità, mentre le ambientazioni ispirate ai cerchi dell'Inferno offrono sfide e nemici unici, legati ai peccati e alle punizioni descritte nell'opera. Inferno non si configura come un'entità ludica autonoma, ma si amalgama alle meccaniche di gioco preesistenti di D&D, offrendo una prospettiva unica agli avventori del gioco. In tale contesto, emergono innovazioni concettuali che, richiedendo una riconsiderazione delle strategie di gioco, invitano i partecipanti a sondare il tema della Speranza, anche in un ambiente che sembra intriso di disperazione. Il nucleo pulsante di Inferno risiede nella triade di manuali inclusi nel pacchetto: "Inferno - Dante's Guide to Hell," "Inferno - Virgilio's Untold Tales," e "Inferno - Divine Comedy Artbook." Il fondamento meccanico di Inferno si ancora saldamente a D&D 5ª edizione, ma presenta un'innovativa componente legata alla nozione di Speranza, considerata il bene più prezioso in un ambiente permeato da un'aura di negatività come l'Inferno. Gli avventori, nella veste di Smarriti, incarnano individui viventi costretti a compiere un viaggio attraverso le spire infernali, assumendo il ruolo del peccato che, in un destino incerto, potrebbe condurli in quel luogo di penitenza. La loro sfida non consiste soltanto nel sopravvivere agli ostacoli che l'Inferno offre loro, bensì nel coltivare e preservare la Speranza, nonostante le circostanze avverse. L'Inferno, costantemente in agguato, tenta di corromperli, ma la loro Speranza si rivela come l'arma più potente contro le forze oscure. È degno di nota il fatto che, in quest'ambito, il concetto di "morte" è privo di significato, poiché ogni distruzione viene immediatamente rimpiazzata per volontà divina, trasformando il viaggio degli Smarriti in un percorso senza fine, una perpetua lotta per mantener viva la fiamma della Speranza. Il manuale "Inferno - Virgilio's Untold Tales" conduce gli Smarriti attraverso le varie tappe dell'Inferno, dalla Selva Oscura alla Giudecca, fornendo una dettagliata rassegna di ciascuna area, arricchita da un bestiario che illustra le peculiarità dei guardiani e dei giudici infernali. I protagonisti di questa epopea, gli Smarriti, sono rappresentati da dodici archetipi che riflettono i vari peccati capitali, ciascuno accompagnato da emblemi infernali che

simboleggiano il fardello delle loro colpe e la loro corruzione. Tali emblemi, pur costituendo una condanna, offrono anche un potenziale di potere, sebbene il loro utilizzo comporti il rischio di una maggiore corruzione, richiedendo pertanto ai giocatori di ponderare con attenzione le proprie decisioni. Tre ulteriori categorie di personaggi, quali Angeli Ignavi, Spiriti Magni e Malebranche, si differenziano dagli Smarriti, introducendo ulteriori dinamiche di gioco. Il manuale "Inferno – Dante's Guide to Hell" costituisce un'esaustiva disamina dell'ambientazione infernale, offrendo una minuziosa descrizione dei diversi gironi e delle peculiarità di questo mondo oscuro. Mediante la lettura, i lettori vengono trasportati nei vari luoghi descritti, con particolare rilievo per il confronto epico con Lucifero all'interno della Giudecca, che rappresenta il climax di un lungo viaggio attraverso i molteplici gironi dell'Inferno.

Letteratura, scrittura ed analisi critica

L'utilizzo di Dungeons & Dragons rappresenta un'opportunità preziosa per incentivare la creatività e promuovere le competenze nella scrittura tra gli studenti. Attraverso questo gioco di ruolo, gli studenti sono chiamati a elaborare storie coinvolgenti, a definire ambientazioni dettagliate e a creare personaggi complessi. Tale esperienza non solo li sollecita a esplorare le profondità della loro immaginazione, ma li stimola anche a affinare le loro abilità nella composizione testuale e nella narrazione. Ad esempio, gli studenti potrebbero essere incoraggiati a elaborare avventure tratte da opere letterarie celebri come "Il Conte di Montecristo" o "Le Avventure di Sherlock Holmes", reinterpretandole e adattandole al contesto del gioco. In questo modo, non solo si impegnano attivamente nell'analisi e nella comprensione delle opere originali, ma anche nell'applicazione creativa dei loro contenuti in un nuovo contesto narrativo. Potrebbero essere spinti a sviluppare personaggi ispirati a figure letterarie famose, come Romeo e Giulietta o i protagonisti dei Promessi Sposi. Attraverso questa pratica, gli studenti hanno l'opportunità di esplorare le complessità dei personaggi letterari, analizzandone le motivazioni, le caratteristiche e le relazioni interpersonali, e di tradurle in incarnazioni uniche e originali nel contesto di Dungeons & Dragons. Il gioco potrebbe essere utilizzato per creare storie originali, dove gli studenti hanno carta bianca per dare vita a mondi fantastici, avventure epiche e personaggi iconici. Questo processo non solo incoraggia la creatività e la libertà espressiva degli studenti, ma li sfida anche a sviluppare trame intriganti, dialoghi convincenti e descrizioni dettagliate, potenziando così le loro capacità di scrittura e di narrazione in modo significativo. Gli studenti possono creare avventure basate su specifici capitoli o temi di opere letterarie, esplorandone le trame e i personaggi in modo interattivo e partecipativo. Questo processo incoraggia la riflessione critica e la discussione delle opere letterarie, consentendo agli studenti di approfondire la comprensione dei testi attraverso l'esplorazione creativa e

collaborativa. L'integrazione di Dungeons & Dragons nell'ambito educativo costituisce un'opportunità unica per promuovere la creatività e le competenze nella scrittura tra gli studenti. Questo gioco di ruolo offre uno scenario ricco e diversificato in cui gli studenti possono non solo partecipare attivamente, ma anche sviluppare capacità cognitive e linguistiche attraverso esperienze coinvolgenti e stimolanti. Una delle pratiche che potrebbe essere adottata è l'analisi dei personaggi di romanzi famosi in relazione agli "allineamenti morali" presenti nel regolamento di Dungeons & Dragons. Gli allineamenti morali costituiscono un sistema di classificazione dei comportamenti e delle credenze dei personaggi, determinando il loro atteggiamento nei confronti della moralità e dell'etica all'interno del contesto del gioco. Secondo il regolamento di Dungeons & Dragons, gli allineamenti morali sono rappresentati da una combinazione di due aspetti: l'asse morale, che indica se un personaggio è incline verso il bene, il male o la neutralità, e l'asse etico, che stabilisce se un personaggio segue un codice di comportamento rigoroso (legge), è orientato verso la libertà individuale (caos) o segue un approccio equilibrato (neutralità).

I nove allineamenti morali possibili sono:

1. Legale Buono (Lawful Good): i personaggi con questo allineamento seguono un codice etico rigoroso e agiscono per il bene comune, rispettando le leggi e l'autorità costituita.
2. Neutrale Buono (Neutral Good): questi personaggi si impegnano nel fare del bene senza necessariamente seguire un codice legale rigido, agendo in base alla loro coscienza e alle loro convinzioni personali.
3. Caotico Buono (Chaotic Good): i personaggi di questo allineamento mettono il bene al di sopra di ogni legge o regola, agendo secondo la loro coscienza e i loro ideali, anche se ciò significa disobbedire alle autorità costituite.
4. Legale Neutrale (Lawful Neutral): questi personaggi seguono un codice etico rigoroso e obiettivo, ma non sono necessariamente interessati al bene o al male, ma piuttosto al mantenimento dell'ordine e della stabilità sociale.
5. Neutrale (Neutral): i personaggi neutri non si schierano né con il bene né con il male, agendo secondo le proprie necessità e desideri personali senza essere vincolati da un codice etico particolare.
6. Caotico Neutrale (Chaotic Neutral): questi personaggi non seguono né leggi né regole, agendo in base al proprio arbitrio e alla propria volontà senza essere vincolati da considerazioni morali o etiche.

7. Legale Malvagio (Lawful Evil): i personaggi di questo allineamento sono disposti a compiere azioni malvagie pur rispettando un codice etico o legale rigido, utilizzando la legge e l'autorità per perseguire i propri obiettivi malvagi.

8. Neutrale Malvagio (Neutral Evil): questi personaggi agiscono per il proprio interesse personale senza particolari scrupoli morali o etici, senza seguire né regole né leggi, ma cercando di ottenere ciò che desiderano a spese degli altri.

9. Caotico Malvagio (Chaotic Evil): i personaggi di questo allineamento agiscono in modo malvagio e distruttivo senza alcuna considerazione per la vita o per le leggi, cercando di seminare il caos e la distruzione ovunque vadano.

L'analisi dei personaggi di romanzi famosi in base agli allineamenti morali di Dungeons & Dragons può offrire agli studenti un'opportunità unica di esplorare i temi dell'etica, della moralità e del comportamento umano all'interno di contesti narrativi diversi. Attraverso questo approccio, gli studenti non solo potrebbero affinare le loro abilità di analisi critica e di comprensione testuale, ma anche sviluppare una maggiore consapevolezza delle complessità della natura umana e dei dilemmi morali che caratterizzano le storie letterarie.

Di seguito alcuni esempi tratti dalla letteratura italiana:

Legale Neutrale, Don Abbondio da "I Promessi Sposi" di Alessandro Manzoni: Don Abbondio è un personaggio che cerca di seguire la legge e rispettare gli ordini ecclesiastici, anche se questo significa evitare di difendere i deboli o di opporsi alle ingiustizie.

Neutrale Buono, Giovanni Drogo da "Il deserto dei Tartari" di Dino Buzzati: Drogo è un personaggio che agisce spesso per il bene degli altri, senza necessariamente seguire una rigida conformità alle leggi o alle tradizioni militari. La sua dedizione alla sua missione e la sua compassione per i soldati e i cittadini della fortezza di frontiera riflettono l'allineamento neutrale buono.

Caotico Buono, Renzo Tramaglino da "I Promessi Sposi" di Alessandro Manzoni: Renzo è un personaggio che agisce spesso per il bene degli altri, anche se ciò significa disobbedire alle leggi o alle autorità costituite. La sua ribellione contro le ingiustizie sociali e il suo impegno per proteggere Lucia dimostrano il suo allineamento.

Legale Neutrale, Cosimo Piovasco di Rondò da "Il barone rampante" di Italo Calvino: Cosimo segue una rigorosa disciplina personale e rispetta le regole della sua famiglia e della società, anche quando ciò lo porta a vivere sugli alberi per tutta la vita. La sua aderenza ai principi familiari e alla sua personale filosofia di vita riflette l'allineamento legale neutrale.

Neutrale, I Malavoglia da "I Malavoglia" di Giovanni Verga: La famiglia Malavoglia agisce principalmente per garantire la sopravvivenza e il benessere della famiglia, senza essere legata né al bene né al male in senso assoluto. La loro lotta per sopravvivere alle avversità della vita riflette un allineamento neutrale.

Caotico Neutrale, Mastro don Gesualdo da "Mastro don Gesualdo" di Giovanni Verga: Mastro don Gesualdo agisce principalmente per perseguire i suoi interessi personali e per raggiungere il successo sociale, senza essere legato da un codice morale rigido. La sua ambizione e la sua volontà di rompere con le convenzioni sociali lo rendono un esempio di caoticità neutrale.

Buone abitudini

Occorre sottolineare che l'esperienza di gioco di ruolo in D&D favorisce lo sviluppo delle abilità di studio degli studenti. La necessità di prendere appunti chiari durante le sessioni di gioco stimola la capacità di ascolto attivo e di sintesi delle informazioni, mentre l'analisi delle regole e delle strategie di gioco potenzia la capacità di problem solving e di pensiero critico degli studenti. La pratica di prendere appunti durante le sessioni di gioco di ruolo non solo promuove competenze linguistiche e di scrittura, ma contribuisce anche all'incremento dei tempi di attenzione e alla comprensione del messaggio trasmesso. L'atto di annotare le informazioni significative durante il gioco richiede agli studenti di mantenere un elevato livello di concentrazione e di focalizzare l'attenzione sui dettagli rilevanti. Questa pratica favorisce lo sviluppo della capacità di mantenere l'attenzione per periodi prolungati di tempo, migliorando così la resistenza cognitiva degli studenti. Inoltre, il processo di annotazione consente agli studenti di elaborare attivamente le informazioni ricevute, collegandole con le conoscenze pregresse e integrandole nel proprio schema concettuale. Questa attività di elaborazione favorisce una comprensione più approfondita del messaggio trasmesso durante il gioco di ruolo, consentendo agli studenti di acquisire conoscenze in modo più efficace e duraturo. In sintesi, prendere appunti durante le sessioni di gioco di ruolo non solo migliora le competenze linguistiche e di scrittura degli studenti, ma anche la loro capacità di mantenere l'attenzione e di comprendere il messaggio in modo completo e accurato.

L'italiano come seconda lingua

Abbiamo testé disquisito di competenze linguistiche “avanzate” ma D&D si configura anche come una potente risorsa per favorire l'immersione linguistica e l'acquisizione delle competenze linguistiche di base necessarie per comunicare efficacemente in italiano anche per quei ragazzi per i quali l'italiano non rappresenta la prima lingua.

Il gioco di ruolo incoraggia gli studenti stranieri a interagire attivamente con la lingua italiana in un contesto autentico e significativo. Questo processo di esposizione linguistica favorisce l'assorbimento naturale della lingua italiana attraverso l'esperienza pratica e l'interazione sociale con gli altri giocatori. Durante le sessioni di gioco, gli studenti sono chiamati a collaborare e a comunicare con gli altri giocatori per risolvere problemi e superare sfide, praticando così la negoziazione, la discussione e l'espressione di opinioni e idee in italiano. Questo processo di interazione sociale promuove lo sviluppo delle competenze comunicative degli studenti, consentendo loro di acquisire fiducia e fluency nella lingua italiana. La natura ludica e interattiva del gioco stimola l'interesse e l'entusiasmo degli studenti, rendendo l'apprendimento della lingua italiana un'esperienza gratificante e motivante. Questo approccio pedagogico incentiva gli studenti a dedicarsi attivamente all'apprendimento della lingua italiana, incoraggiandoli a sviluppare una competenza linguistica avanzata e una comprensione profonda della cultura italiana.

Lingua Straniera

Premessa

Nel contesto dell'acquisizione delle competenze linguistiche, l'impiego di giochi di ruolo, quali Dungeons and Dragons, non solo dimostra essere un valido strumento pedagogico per la promozione delle abilità linguistiche in lingua italiana, ma offre anche un potenziale significativo per l'acquisizione di competenze in altre lingue straniere. Sebbene l'idea di condurre intere sessioni di gioco esclusivamente nella lingua straniera possa risultare impegnativa, si può piuttosto considerare l'integrazione graduale di momenti o scene specifiche, o persino di quest individuali, che sfruttino la lingua target. In alternativa, l'utilizzo di materiale scritto in una lingua straniera, come documenti o le stesse schede dei giocatori, può fornire un'opportunità tangibile per l'esposizione e l'apprendimento linguistico contestualizzato nell'ambito ludico di Dungeons and Dragons.

Pratica Orale in Contesti Realistici

Dungeons and Dragons rappresenta un'arena ideale per consentire agli studenti di esercitarsi nella comunicazione orale all'interno di contesti realistici e interattivi. Gli partecipanti assumono ruoli

definiti all'interno di ambientazioni immaginarie e si trovano ad interagire verbalmente con gli altri giocatori, sia durante dialoghi tra personaggi sia nelle loro interazioni con l'ambiente circostante. Questa modalità d'interazione favorisce lo sviluppo della fluidità linguistica, l'accuratezza grammaticale e una pronuncia appropriata attraverso la pratica attiva. Inoltre, il contesto ludico stimola la creatività e la spontaneità nel linguaggio, incoraggiando gli studenti a esprimersi in maniera naturale e autentica. Per esempio, un partecipante potrebbe trovarsi a negoziare con un mercante nell'ambientazione del gioco, esercitando così abilità linguistiche in contesti commerciali realistici e applicativi.

Espansione del Lessico Specifico

Il gioco offre un vasto repertorio di termini e vocaboli che gli studenti devono assimilare per comprendere appieno le regole del gioco, descrivere le azioni dei propri personaggi e interagire con il mondo di gioco. Ciò contribuisce all'arricchimento sia del lessico generale che di quello specifico della lingua straniera. Ad esempio, i giocatori potrebbero trovarsi a familiarizzare con terminologie riguardanti l'abbigliamento medievale, le armi, gli incantesimi o le caratteristiche geografiche dell'ambientazione di gioco. L'acquisizione di tale lessico specializzato risulta particolarmente vantaggiosa per gli studenti interessati a settori specifici quali la storia, la letteratura o la scienza.

Potenziamento della Comprensione Uditiva

Le sessioni di gioco di D&D richiedono agli studenti di ascoltare attentamente le descrizioni fornite dal "Game Master" (il narratore del gioco) e i dialoghi dei compagni di gioco per cogliere appieno il contesto e prendere decisioni appropriate. Questo esercizio costante di comprensione uditiva in un contesto dinamico e coinvolgente favorisce il miglioramento delle capacità di ascolto degli studenti, abituandoli ad adattarsi a differenti accenti e stili di linguaggio e a sviluppare la capacità di seguire conversazioni complesse.

Abilità di Scrittura

D&D richiede agli studenti di creare storie, descrivere le azioni dei propri personaggi e interagire con l'ambiente di gioco attraverso la scrittura. Questo processo stimola lo sviluppo delle competenze di scrittura, incoraggiando la produzione di testi coerenti, grammaticalmente corretti e creativi. Gli studenti devono esercitarsi nella stesura di dialoghi, descrizioni di personaggi e ambientazioni, nonché nella scrittura di note strategiche per pianificare le azioni dei loro personaggi.

Esplorazione Culturale

D&D offre un'opportunità unica per esplorare la cultura associata alla lingua straniera studiata. Molti scenari di gioco sono ispirati a miti, leggende e tradizioni specifiche di una determinata cultura. Attraverso il gioco, gli studenti possono immergersi in ambientazioni culturalmente ricche, scoprendo usanze, valori e simboli tradizionali. Questa esplorazione culturale favorisce una comprensione più profonda e contestualizzata della lingua straniera, andando oltre la mera acquisizione di vocaboli e strutture linguistiche.

Matematica, Geometria e Logica

Il gioco è basato su un sistema di regole, numeri e statistiche che determinano le capacità e le abilità dei personaggi interpretati. Gli studenti possono imparare a calcolare le statistiche dei propri personaggi e a fare le scelte giuste in base alle proprie capacità logico/matematiche.

Dungeons and Dragons si distingue per la sua capacità di coinvolgere i giocatori in sfide intricate e stimolanti che richiedono l'applicazione di competenze logico-matematiche per essere superate. Una delle principali componenti di gioco di D&D è la risoluzione di problemi complessi, come la ricerca di un percorso d'uscita da un labirinto o la sconfitta di un nemico ostico. Queste sfide richiedono ai giocatori di analizzare la situazione, formulare ipotesi, valutare le opzioni disponibili e prendere decisioni strategiche per progredire nel gioco. Ad esempio, un gruppo di giocatori potrebbe trovarsi di fronte a un enigma matematico che richiede la risoluzione di un problema di logica per avanzare nella trama del gioco, potrebbe anche dover calcolare probabilità e rischi durante le battaglie, valutando strategie di movimento e di attacco. I giocatori devono anche utilizzare le proprie conoscenze matematiche per gestire risorse come punti vita, punti magia e oggetti nel gioco. Questa costante applicazione delle competenze logico-matematiche favorisce lo sviluppo di una mentalità analitica e critica nei giocatori. Dal punto di vista teorico, l'utilizzo del gioco di ruolo per lo sviluppo delle abilità logico-matematiche può essere interpretato alla luce delle teorie dell'apprendimento costruttivista e dell'apprendimento esperienziale. Secondo il costruttivismo, gli individui costruiscono attivamente la conoscenza attraverso l'interazione con l'ambiente circostante, e il gioco di ruolo offre un ambiente ricco di stimoli e sfide che favoriscono questo processo. Inoltre, l'apprendimento esperienziale enfatizza l'importanza dell'esperienza diretta e dell'apprendimento attraverso il fare, e D&D offre ai giocatori l'opportunità di sperimentare direttamente situazioni che richiedono l'applicazione pratica delle competenze logico-matematiche.

Quanto sopra aiuta gli studenti a sviluppare le proprie abilità di risoluzione dei problemi (spesso per tentativi ed errori) e di ragionamento logico. Il vantaggio aggiuntivo è che tali abilità vanno

sviluppate in meccanismi collaborativi di gruppo. La matematica viene ampiamente utilizzata nel gioco per risolvere problemi, calcolare le probabilità di successo di un'azione attraverso l'utilizzo dei dadi e delle caratteristiche che descrivono i vari personaggi (Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza, Carisma) e che vengono espresse in numeri. Ad esempio, i giocatori potrebbero dover tirare un dado per determinare se riescono ad evitare una trappola o sconfiggere un determinato nemico nel corso di una battaglia. Per rendere meglio l'idea facciamo un esempio di un combattimento utilizzando le statistiche dei giocatori ed i risultati forniti dal lancio dei dadi. Immaginiamo che il personaggio del giocatore, un guerriero di nome Keyes, si trovi di fronte a un goblin armato di spada. Keyes decide di attaccare il goblin e il DM (Dungeon Master) chiede di tirare un dado a venti facce (d20) per determinare se l'attacco ha successo. Il giocatore che interpreta Keyes tira il dado e ottiene un risultato di 15. Il DM consulta la scheda del goblin e vede che la sua classe armatura (CA) è 13, il che significa che l'attacco di Keyes ha successo. Il DM chiede quindi al giocatore che interpreta il guerriero di tirare un secondo dado a otto facce (d8) per determinare i danni inflitti dal suo attacco. Il giocatore tirando il dado ottiene un risultato di 6. Il DM sottrae i 6 punti danni dalla salute del goblin e la sua salute scende da 12 a 6. Il goblin reagisce e cerca di contrattaccare con la sua spada. Il DM tira un dado a venti facce per determinare se l'attacco del goblin ha successo e ottiene un risultato di 12. Il DM consulta la scheda di Keyes e vede che la sua classe armatura (CA) è 16, il che significa che l'attacco del goblin non ha successo. Il combattimento continuerà fino a quando uno dei personaggi non viene sconfitto o si arrende. In ogni turno, i personaggi tirano i dadi per determinare l'esito delle loro azioni e il DM utilizza le schede dei nemici per rispondere alle loro mosse. Questo è solo un esempio di come potrebbe svolgersi un combattimento in Dungeons & Dragons utilizzando i dadi, ma ci sono molte altre variabili che potrebbero influenzare l'esito del combattimento, come le abilità speciali dei personaggi, gli oggetti magici e le tattiche di combattimento. Dungeons & Dragons può essere importante per lo studio della geometria perché richiede ai giocatori di creare mappe complesse che richiedono la conoscenza di concetti geometrici fondamentali. La creazione di queste mappe richiede la conoscenza di concetti come la prospettiva, la dimensionalità, l'angolo e la simmetria. I giocatori devono essere in grado di visualizzare l'ambiente in modo tridimensionale e di rappresentarlo in modo corretto sulla mappa, utilizzando le proprie competenze. Il Dungeon Master a sua volta deve poter creare le mappe per le avventure che ideate ma soprattutto deve essere in grado di descrivere a voce tale mappe, disegnarle ed in alcuni casi, per i più appassionati e competenti, poterle realizzare in forma di modellino in tre dimensioni. Gli studenti possono anche creare rompicapi matematici che devono essere risolti per avanzare nella storia del gioco. Ad esempio, i giocatori potrebbero dover risolvere un'equazione matematica per aprire superare un

ostacolo o attivare un'abilità speciale. Ricordo ad esempio di una partita alla quale ho partecipato da adolescente come giocatore, nella quale per aprire una porta magica occorreva risolvere un enigma che veniva posto in codice binario.

Espressione di sé

Nelle nostre scuole le esperienze teatrali ed interpretative sono di solito episodiche ed occasionali, il gioco di ruolo può essere una attività molto interessante in tal senso e soprattutto un'opportunità per i bambini di scoprire nuove parti di se stessi e di affrontare emozioni e situazioni difficili in un ambiente sicuro. Il gioco di ruolo, emerge come un contesto peculiare e fertile per l'esplorazione delle molteplici dimensioni dell'identità e dell'emozione umana, nonché per lo sviluppo delle capacità comunicative e della consapevolezza di sé e degli altri. Attraverso l'improvvisazione e la teatralità intrinseche al gioco, i partecipanti sono chiamati ad incarnare ruoli e personalità diverse, offrendo un terreno fecondo per la scoperta e l'approfondimento di aspetti inesplorati della propria psiche. L'espressione di sé in un ambiente ludico come quello offerto da Dungeons and Dragons consente ai giocatori di sperimentare e mettere in scena nuove parti di sé stessi, liberandoli dalle convenzioni sociali e dalle restrizioni della vita quotidiana. Ad esempio, un individuo riservato e introverso nella vita di tutti i giorni potrebbe trovare nell'interpretazione di un personaggio carismatico e assertivo nel gioco di ruolo un'opportunità per esprimere lati di sé altrimenti sopiti o repressi. Questo processo di scoperta e auto-esplorazione può essere profondamente arricchente dal punto di vista psicologico e personale, permettendo ai partecipanti di accedere a nuove sfaccettature della propria identità e di integrarle nella loro comprensione di sé stessi. Da notare è il fatto che il gioco di ruolo offre un ambiente protetto e controllato per l'esplorazione di emozioni "difficili" o situazioni traumatiche. Attraverso il medium del personaggio e della narrazione, i giocatori hanno la possibilità di affrontare tematiche sensibili come il bullismo, la perdita, le fobie e altri episodi spiacevoli in un contesto sicuro e distanziato dalla realtà. Ad esempio, un adolescente che ha subito episodi di bullismo potrebbe trovare nel gioco di ruolo uno spazio per elaborare e confrontarsi con tali esperienze, esplorando le proprie emozioni e costruendo strategie di resilienza e auto-empowerment. Il coinvolgimento in attività di gioco di ruolo promuove anche il miglioramento delle abilità comunicative. I giocatori devono cooperare, negoziare, e risolvere conflitti all'interno del contesto narrativo del gioco, incoraggiando lo sviluppo di competenze di ascolto attivo, chiarimento delle idee e comunicazione efficace. L'interazione con gli altri partecipanti consente di acquisire una maggiore sensibilità alle dinamiche interpersonali e alla diversità delle prospettive, contribuendo alla crescita della consapevolezza di sé e degli altri. La capacità di assumere ruoli e

identità diverse nel contesto del gioco di ruolo offre un'opportunità unica per l'esplorazione e la sperimentazione di nuove prospettive e vite, nonché per lo sviluppo dell'empatia verso gli altri. Questo fenomeno è analogo al processo osservato nel teatro, in cui gli attori si immergono nei personaggi che interpretano al fine di comunicare emozioni e storie al pubblico. Tuttavia, nel gioco di ruolo, questa immersività è ancorata all'elemento ludico, mantenendo una componente di gioco intrinseca che consente ai partecipanti di mantenere un atteggiamento giocoso e sperimentale durante l'interpretazione dei loro personaggi. L'opportunità di "vivere" momentaneamente la vita di un personaggio diverso permette ai giocatori di esplorare realtà e prospettive altrui, incoraggiando un ampliamento delle proprie conoscenze e un maggiore grado di comprensione e compassione verso gli altri. Attraverso l'esperienza di assumere ruoli e di navigare nelle complesse dinamiche interpersonali all'interno del gioco, i partecipanti sono spinti a considerare le motivazioni, i desideri e le sfide dei loro personaggi, aprendo la porta a una maggiore consapevolezza delle varie sfaccettature dell'esperienza umana. È importante sottolineare che, a differenza del teatro, dove spesso l'accento è posto sull'esibizione e sulla performance per il pubblico, nel gioco di ruolo la componente ludica e il "play" rimangono al centro dell'esperienza. Questo significa che, nonostante l'immersione nei personaggi e nelle situazioni, i partecipanti mantengono un senso di divertimento personale e di scoperta durante il gioco, senza la pressione di dover soddisfare aspettative esterne. Questo equilibrio tra l'immersione narrativa e la gioia del gioco permette ai giocatori di esplorare e sperimentare liberamente, facilitando un processo di apprendimento e crescita personale più spontaneo e autentico. Come nota linguistica a margine penso sia utile osservare la natura polisemica del verbo "giocare" in varie lingue come il francese, lo spagnolo e l'inglese (solo per fare tre esempi): jouer, jugar e to play indicano sia l'azione del gioco che quella relativa alla recitazione.

Espressione artistica, manualità e creatività

Il vasto universo di Dungeons and Dragons si presenta non solo come un regno di pura immaginazione e avventura, ma anche come un fertile terreno per l'espressione artistica e la manualità. I giocatori di D&D, mossi dalla loro profonda passione per l'esplorazione di mondi fantastici e l'incarnazione di personaggi epici, trovano spesso ispirazione per creare opere tangibili che riflettono le loro esperienze ludiche. In questo contesto, una delle forme più diffuse di espressione creativa è l'illustrazione dei personaggi e delle loro avventure. Attraverso l'arte del disegno e dello schizzo, i giocatori danno vita ai loro eroi, alle creature incontrate e agli avvenimenti epici vissuti durante le sessioni di gioco. Queste opere non solo svolgono il ruolo di testimonianza visiva delle avventure, ma fungono anche da strumento per approfondire

ulteriormente l'immersività nel mondo di gioco e condividere le proprie esperienze con gli altri giocatori. Oltre all'illustrazione, la pittura di miniature rappresenta un'altra forma di espressione artistica estremamente popolare tra i giocatori di D&D. Le miniature, che raffigurano i personaggi, le creature e gli elementi dell'ambientazione del gioco in una forma tridimensionale, sono oggetti su cui i giocatori dedicano con passione tempo ed energia per personalizzarle e decorarle. La pittura di queste miniature offre non solo l'opportunità di mettere in mostra abilità artistiche e manuali, ma anche di dare vita ai propri personaggi e alle proprie avventure in modo tangibile e viscerale. La cura e l'attenzione dedicate alla pittura delle miniature trasmettono un senso di realismo e coinvolgimento che arricchisce l'esperienza di gioco. Un altro ambito in cui si esprime la creatività dei giocatori di D&D è la creazione di mappe. Dalle intricate planimetrie dei dungeon alle dettagliate mappe di città e regioni, i giocatori si immergono nella progettazione e nella realizzazione di mondi fantastici che fungono da sfondo alle loro avventure. La costruzione di diorami rappresenta un'ulteriore manifestazione della manualità e della creatività dei giocatori. Ricreando scenari e ambientazioni chiave delle loro storie di gioco con una precisione e una cura che rivalizza con quella di un artigiano, i giocatori trasformano l'immaginazione in opere materiche che contribuiscono all'immersività e alla bellezza del gioco. Infine, il gioco di ruolo dal vivo (LARP) offre un'opportunità unica per l'espressione artistica e creativa. I partecipanti al LARP si immedesimano completamente nei loro personaggi, indossando costumi elaborati e recitando dialoghi e azioni come se fossero realmente all'interno del mondo di gioco. La creazione di costumi, accessori e scenografie per il LARP richiede un'abilità tecnica e artistica considerevole, offrendo ai giocatori la possibilità di esplorare nuove identità e di vivere esperienze immersive e coinvolgenti che esulano dalla semplice fruizione del gioco. Va notato come la fantasia immateriale, pur essendo il cuore pulsante del gioco di ruolo, abbia talvolta bisogno di appigli visibili per prendere forma e diventare tangibile. È in questo contesto che il mondo del fantasy, oltre alla creatività dei giocatori, fornisce stimoli visivi e artistici nelle illustrazioni dei manuali. Le dettagliate rappresentazioni visive presenti nei manuali di D&D non solo aiutano i giocatori a visualizzare e comprendere meglio l'ambientazione e i personaggi del gioco, ma fungono anche da fonte di ispirazione per le loro creazioni artistiche personali.

Multidisciplinarietà dell'approccio ludico all'educazione

L'utilizzo di Dungeons & Dragons come strumento didattico consente di promuovere una multidisciplinarietà nell'educazione degli studenti. Infatti, il gioco coinvolge tutte le discipline che abbiamo menzionato precedentemente, e richiede, come valore aggiunto, anche una buona capacità

di comunicazione, collaborazione e negoziazione. In questo modo, gli studenti possono sviluppare competenze trasversali e imparare a integrare conoscenze e abilità diverse. Dungeons & Dragons è un gioco che richiede anche una buona dose di creatività e immaginazione, come abbiamo detto gli studenti devono essere in grado di immaginare un mondo fantastico e inventare personaggi e situazioni. Questa capacità di pensiero laterale può essere estremamente utile nell'apprendimento di ulteriori discipline, come l'arte, la musica e la filosofia. Oltre alle competenze specifiche su materia il gioco di ruolo è ricco di valore educativo perché porta a sviluppare delle competenze di vita. Attraverso l'immersione in più personaggi e realtà, gli adolescenti possono apprendere importanti concetti che possono essere utili nella vita di tutti i giorni. Uno dei primi concetti è il valore della molteplicità. Infatti, nel gioco di ruolo, gli adolescenti possono assumere diversi ruoli e interpretare personaggi con caratteristiche diverse. Questo li aiuta a comprendere che esistono diverse prospettive e punti di vista e che non esiste un'unica verità. Un altro importante concetto è la capacità di decentrarsi. Gli adolescenti sono costretti a pensare come i propri personaggi e a comprendere le loro emozioni e motivazioni. Questo li aiuta a sviluppare il senso di empatia e ad apprendere a mettersi nei panni degli altri. Può anche aiutare i ragazzi ad incrementare le loro capacità di problem solving e le soft skills, nel gioco di ruolo, gli adolescenti sono costretti a trovare soluzioni creative per risolvere i problemi che si presentano durante il gioco. Questo li aiuta a sviluppare la propria capacità di pensare in modo critico e a trovare soluzioni innovative. Può aiutare gli adolescenti a sviluppare il pensiero critico e riflessivo. Nel gioco di ruolo, gli adolescenti sono invitati a riflettere sulle loro scelte e sulle conseguenze delle loro azioni. Questo permette di sviluppare una maggiore consapevolezza di sé e delle conseguenze immediate e a lungo termine delle proprie scelte. Tali scelte oltretutto possono venire esperienziate in un ambiente non giudicante, si possono esplorare diverse opzioni e compiere scelte senza il timore di essere giudicati o criticati dal gruppo dei pari. Questo consente di sviluppare maggiore autostima e sicurezza in sé stessi. Tale autostima si accresce perché gli adolescenti possono assumere ruoli e compiere azioni che non sarebbero in grado di portare a termine nella realtà andando così a superare le proprie insicurezze.

Le esperienze nelle scuole

Sulla base dei sopramenzionati vantaggi per l'educazione, molte scuole statunitensi hanno iniziato dei programmi pomeridiani nei quali gli studenti vengono invitati a partecipare a delle sessioni di gioco. Esistono moltissime testimonianze di esperienze virtuose che coinvolgono bambini delle scuole primarie e secondarie di primo grado fino ad arrivare alle superiori ed alle università. In alcuni casi i Dungeon Master sono i professori stessi, che magari hanno avuto esperienza di gioco

quando erano adolescenti, e si prestano a gestire e portare avanti dei piccoli club di gioco di ruolo come attività extra-curricolare pomeridiana. In Italia stanno nascendo esperienze simili sotto forma di sperimentazione, si pensi al progetto Kids & Dragons proposto alle scuole di Chiaravalle (AN) da un gruppo di appassionati. Il gioco, pensato per i bambini di età compresa tra 6 e 10 anni e basato sulle meccaniche di Dungeons & Dragons, è stato creato con l'obiettivo di insegnare ai bambini a lavorare in gruppo, a sviluppare la creatività e a migliorare le proprie abilità cognitive. È stato ideato per essere accessibile anche ai bambini più piccoli, utilizzando regole semplificate e un linguaggio adatto alla loro età. Il gioco incoraggia i bambini a lavorare insieme per superare gli ostacoli e raggiungere gli obiettivi, sviluppando così le loro competenze sociali e di cooperazione, incoraggiando la creatività dei bambini, invitandoli a creare i propri personaggi e a descrivere le loro azioni in modo dettagliato.

Gioco di ruolo ed Inclusione

“Dimmi e dimenticherò. Mostrami e ricorderò. Coinvolgimi e capirò”. - **Confucio**.

La natura collaborativa ed interpretativa del gioco di ruolo permette un suo utilizzo come strumento di inclusione, sia in classe che in contesti familiari. In un progetto sperimentale, ideato dalla Fondazione Volta (in collaborazione con la Camera di Commercio di Como Lecco, Confindustria Como e l'Ufficio Scolastico), il gioco di ruolo Dungeons & Dragons è stato utilizzato come strumento terapeutico per ragazzi autistici che hanno sofferto le restrizioni imposte dalla pandemia. Lo scopo del progetto è stato quello di supportare le scuole e le famiglie degli studenti comaschi, utilizzando il gioco di ruolo come strumento d'aiuto per aumentare le abilità sociali, la cooperazione, l'immaginazione, le strategie di coping, il problem solving, la teoria della mente, le funzioni esecutive, il linguaggio espressivo e conversazionale dei ragazzi autistici. Il progetto ha coinvolto tre gruppi di ragazzi autistici, con un totale di 15 partecipanti, la terapeuta utilizza il gioco di ruolo per aiutare i ragazzi a sviluppare le loro abilità sociali e cognitive, attraverso l'assunzione di ruoli e l'interazione con gli altri partecipanti. Attraverso il gioco si è avviata una efficace tecnica di apprendimento all'interno dei contesti interpersonali, che ha aiutato a rafforzare la connessione tra le emozioni e la cognizione, decodificando i segnali dell'ambiente e ottenendo un comportamento più adeguato sia per gli altri che per il benessere della persona stessa. Il gioco di ruolo viene utilizzato per incentivare la creatività, la flessibilità cognitiva e la presa di prospettiva dei partecipanti. Oltretutto, parlando in maniera più generica di disabilità, possiamo osservare come la scelta sia un'esperienza spesso negata alle persone diversamente abili, soprattutto nell'adolescenza. Troppi infatti vengono ancora, loro malgrado, deresponsabilizzati e trattati come bambini, nonostante l'età li ponga di fronte al complesso periodo della scoperta e costruzione della propria

identità. In questo contesto, il gioco di ruolo può diventare un valido strumento per sostenere l'autodeterminazione permettendo di fare esperienza delle proprie scelte e dei diversi ruoli, aiutando i ragazzi con disabilità ad acquisire fiducia in sé stessi e le competenze necessarie per effettuare delle scelte. La mancanza di possibilità di scelta può portare a comportamenti problematici, il Gioco di Ruolo è in tal senso un'ottima palestra per educare alla decisione dato che si possono osservare nell'immediato le conseguenze delle proprie azioni. Esperienze importanti in tal senso sono state fatte nelle scuole danesi che hanno una tradizione consolidata nell'utilizzo del role playing nel contesto educativo. Un esempio eloquente di questo approccio innovativo si riscontra nell'Østeskov Efterskole, una boarding school situata a Hobro, in Danimarca, dove il LARP è adottato come efficace strumento motivazionale. Questa istituzione, fondata e presieduta da Mads Lunau, ha rivoluzionato il concetto stesso di insegnamento, proponendo un approccio educativo basato sulla narrativa e sull'esperienza diretta. Lunau, nel suo ruolo di fondatore e preside, ha delineato un'importante critica nei confronti del tradizionale sistema educativo, evidenziando la limitatezza della motivazione basata esclusivamente sulla soddisfazione dell'insegnante. Egli sottolinea come tale approccio non rispecchi le reali esigenze e motivazioni degli studenti, specialmente in vista delle sfide che dovranno affrontare nel contesto lavorativo futuro. In contrasto con questo paradigma, l'Østeskov Efterskole si propone di coinvolgere attivamente gli studenti, stimolando il loro interesse e la loro partecipazione attraverso l'immersione in narrazioni educative. L'approccio adottato dall'Efterskole incorpora il LARP come parte integrante del percorso educativo, offrendo agli studenti un'esperienza formativa unica e coinvolgente. Particolarmente rilevante è l'efficacia del LARP nell'inclusione di studenti con bisogni speciali. L'Østeskov accoglie una significativa percentuale di studenti con sfide cognitive e neurodiversità, tra cui autismo, ADHD, dislessia e discalculia. Questi studenti, supportati da un team di insegnanti esperti, traggono benefici significativi dall'esperienza del LARP. Il gioco di ruolo fornisce loro un ambiente sicuro e stimolante in cui sviluppare competenze sociali, comunicative e cognitive. Attraverso l'interazione con i coetanei e la partecipazione attiva alle dinamiche narrative, i ragazzi con bisogni speciali acquisiscono fiducia in se stessi e migliorano le proprie capacità di interazione sociale. Un caso esemplare riportato da Lunau riguarda una studentessa con bisogni speciali che, grazie al LARP, ha dimostrato una sorprendente padronanza dei concetti storici. La sua partecipazione attiva alla narrazione le ha consentito di superare con successo un esame di storia, dimostrando una comprensione approfondita dei meccanismi del governo romano. Alla domanda dell'esaminatore "come hai fatto?" pare che la studentessa abbia risposto: "Non è stato difficile perché ero lì."

Gioco di ruolo e ambiente scolastico

Nel contesto scolastico, assistiamo spesso a dinamiche rigide di "giochi di ruolo", in cui il rapporto tra insegnante e discente è caratterizzato da ruoli predefiniti e poco flessibili. Questi ruoli, sebbene abbiano il loro fondamento nella struttura gerarchica dell'istituzione scolastica, possono talvolta limitare la fluidità e la creatività del processo educativo, portando a una stagnazione e rigidità nel percorso di apprendimento. Al contrario, nelle attività improntate sul gioco di ruolo, è fondamentale che i ruoli siano più "morbidi" e che il controllo del gioco non sia esclusivamente affidato all'insegnante o all'adulto. Il gioco di ruolo è intrinsecamente un'esperienza di narrazione condivisa, in cui ogni partecipante ha la possibilità di contribuire attivamente allo sviluppo della storia e dei personaggi. In questo contesto, è pertanto interessante assegnare ai ragazzi il ruolo di conduttore della narrazione, consentendo loro di assumere la responsabilità di guidare il gioco a turno. Questa pratica non solo favorisce lo sviluppo di abilità organizzative e di leadership nei partecipanti, ma offre anche un'opportunità unica di valorizzare le competenze dei ragazzi e di promuovere un clima di collaborazione e reciprocità all'interno della classe. Oltretutto, è importante che l'insegnante si metta in gioco (e in discussione) e si ponga, in alcuni casi, alla pari con i propri allievi durante le attività di gioco di ruolo. Questo permette agli studenti di percepire l'insegnante non solo come un'autorità, ma anche come un compagno di gioco, creando un ambiente più inclusivo e facilitando l'interazione tra tutti i partecipanti. Il contesto del gioco di ruolo, infatti, offre la possibilità di una trasfigurazione dei ruoli senza compromettere l'autorevolezza dell'insegnante, poiché si tratta di un'esperienza ludica e non formale. Il gioco di ruolo può essere un efficace strumento per promuovere la coesione e la collaborazione tra gli insegnanti stessi. Attraverso tali attività i docenti possono sperimentare dinamiche di squadra, migliorare le proprie capacità di comunicazione e risoluzione dei problemi, e sviluppare una maggiore comprensione reciproca. L'apprendimento delle dinamiche di gruppo nel contesto ludico del gioco può, dunque, tradursi in una maggiore efficacia e coesione del corpo docente nell'ambito delle attività educative e organizzative della scuola.

Consigli per insegnanti animatori e futuri Master

Divertirsi e stare bene insieme

Il ruolo del Dungeon Master (DM) nel contesto del gioco è di primaria importanza per garantire un'esperienza soddisfacente e coinvolgente per i partecipanti. Al fine di preservare tale esperienza, è imperativo che il DM tenga costantemente presente un principio basilare: il divertimento dei giocatori deve costituire la massima priorità. Pur rispettando rigorosamente le regole,

l'ambientazione, la trama e i background dei personaggi, il benessere dei partecipanti e il loro coinvolgimento ludico devono costituire il nucleo centrale della gestione del gioco. È noto che il gioco di ruolo, come sottolineato, rappresenta un potente veicolo motivazionale per l'apprendimento, in quanto l'esperienza ludica offerta da D&D può incentivare i giocatori, soprattutto i giovani, a impegnarsi in un apprendimento più efficace e coinvolgente. Tuttavia, è fondamentale comprendere che, se il gioco non risulta intrinsecamente divertente, gli obiettivi educativi potrebbero non essere adeguatamente raggiunti. Pertanto, è compito del DM assicurarsi che il divertimento sia costantemente promosso durante le sessioni di gioco. La percezione di stress o insoddisfazione da parte dei giocatori costituisce un segnale inequivocabile di eventuali problematiche da affrontare. Il DM deve rimanere sensibile a tali segnali e riflettere criticamente sulla propria gestione del gioco. Stress e insoddisfazione possono derivare da molteplici fonti, come una trama poco avvincente, regole poco chiare o un'atmosfera non inclusiva. È quindi essenziale affrontare tempestivamente tali problematiche al fine di mantenere alto l'entusiasmo e l'impegno dei partecipanti. Fondamentale è la creazione e il mantenimento di un ambiente di gioco sicuro, inclusivo e rispettoso, che consenta a tutti i partecipanti di sentirsi a proprio agio e di godere appieno dell'esperienza. Il DM deve favorire la comunicazione aperta, risolvere eventuali conflitti e adattare la sessione di gioco alle preferenze dei giocatori, pur conservando l'integrità della trama e dell'ambientazione. Il successo di una sessione di gioco di D&D può essere valutato in base al grado di raggiungimento degli obiettivi stabiliti. Se il divertimento dei giocatori è costantemente posto al centro dell'attenzione, le probabilità di conseguire tali obiettivi aumentano in modo significativo.

Il rispetto di tutti

L'importanza del rispetto nel contesto del gioco costituisce un pilastro fondamentale che permea diversi livelli di interazione. Innanzitutto, il rispetto delle regole si erige quale requisito imprescindibile per preservare l'integrità e l'equità del gioco (ne parleremo in un paragrafo successivo). Ciascun partecipante, compreso il Master, è tenuto ad osservare le norme stabilite e ad accettare le conseguenze delle proprie azioni all'interno del quadro ludico. Tale forma di rispetto instaura un terreno di gioco equo e rassicurante, nel quale tutti i giocatori hanno pari opportunità di partecipazione e di espressione.

Il rispetto si estende altresì al comportamento dei partecipanti durante il gioco, includendo la pratica dell'ascolto attento delle opinioni, dei suggerimenti e delle idee degli altri giocatori, nonché il rispetto dei turni di parola durante le discussioni di gruppo. Un atteggiamento aperto e rispettoso favorisce la collaborazione e l'engagement di tutti i membri del gruppo. Inoltre, è essenziale che i

giocatori riconoscano il lavoro e l'impegno del Master nell'elaborare le avventure e nel guidare il gioco, dimostrando un atteggiamento di rispetto nei suoi confronti.

La dimensione educativa e trasversale del rispetto nel contesto del gioco di ruolo può promuovere una migliore socialità e interazione all'interno del gruppo. I giocatori apprendono a considerare le scelte e le opinioni dei loro compagni, a gestire le proprie limitazioni e a collaborare al fine di raggiungere obiettivi condivisi. Analogamente, il Master è chiamato a rispettare le scelte e le opinioni dei giocatori, nonché a riconoscere le loro eventuali limitazioni, evitando di imporre coercitivamente determinate azioni. L'obiettivo primario del gioco è il divertimento collettivo, pertanto è imperativo che l'esperienza ludica coinvolga l'intero gruppo anziché privilegiare singoli individui. Ciascun partecipante, inclusi il Master, è chiamato a contribuire a creare e mantenere un clima di considerazione reciproca e di collaborazione. Un aspetto cruciale del rispetto nel contesto di D&D riguarda l'accettazione degli errori. Questi ultimi costituiscono un elemento essenziale del gioco di ruolo, offrendo l'opportunità di apprendere e comprendere le conseguenze delle proprie azioni. Il Master può offrire supporto e assistenza ai giocatori, ove necessario, nel rispetto del clima di gioco sereno e divertente. Tuttavia, è fondamentale evitare di fornire un aiuto "limitativo" che costringa i giocatori a determinate scelte. Gli errori rappresentano un'opportunità di crescita e apprendimento, e i giocatori dovrebbero imparare a gestirli e poi ad evitarli nelle sessioni di gioco successive. Oltre al rispetto manifesto, è importante considerare anche un aspetto invisibile dello stesso nel contesto di gioco. Durante un'avventura, i personaggi potrebbero trovarsi di fronte a situazioni che suscitano disagio o che potrebbero risultare poco piacevoli (o addirittura traumatiche) a causa delle esperienze di vita personali dei giocatori. Il Master deve affrontare tali situazioni con sensibilità, assicurandosi di creare un ambiente di gioco sicuro e confortevole per tutti i partecipanti. Anche se non è possibile conoscere le esperienze personali dei giocatori, è buona prassi concordare preventivamente parole o segnali di sicurezza che indichino al Master quando un giocatore si trova in uno stato di disagio. Ciò consente al Master di adattare l'avventura, o la singola scena, in modo da preservare il benessere di tutti i partecipanti.

Il gioco di regole

Le regole, proprie di qualsiasi gioco, costituiscono un fondamento imprescindibile per l'instaurazione di una struttura coesa e funzionale all'interno dell'esperienza ludica. Sebbene possa sembrare che i giovani, in particolare, non siano propensi al loro rispetto, è importante riconoscere il loro valore nell'assicurare un'esperienza di gioco appagante e strutturata. Nel contesto specifico del gioco di ruolo, è di vitale importanza rispettare sia le regole di gestione del gruppo che quelle specifiche del gioco stesso. Tuttavia, il Dungeon Master, colui che assume il ruolo di guida e

facilitatore del gioco, non dovrebbe esitare a deviare o adattare le regole se ciò contribuisce al miglioramento dell'esperienza complessiva dei giocatori in termini di divertimento e coinvolgimento. Le regole risultano efficaci quando supportano l'esperienza di gioco, ma possono rivelarsi controproducenti se limitano l'entusiasmo e la creatività. È importante precisare che il Dungeon Master non è tenuto a padroneggiare tutte le regole dettagliate del gioco, specialmente quelle di natura più complessa. Per iniziare a giocare, è sufficiente una conoscenza di base delle regole fondamentali. Molteplici giochi di ruolo, incluso Dungeons & Dragons, forniscono kit di avvio contenenti regolamenti sintetici e accessibili, che permettono di avviare rapidamente l'avventura dopo una breve fase introduttiva. Successivamente, è possibile approfondire le regole aggiuntive man mano che il gruppo di giocatori acquisisce maggiore esperienza nel gioco.

Anche i giocatori stessi non sono tenuti a essere esperti in tutte le regole di gioco. È possibile introdurre i giocatori al gioco fornendo loro schede di personaggio preconfezionate e spiegando loro il ruolo e le caratteristiche di quei personaggi. Le regole più specifiche e complesse possono essere introdotte gradualmente durante le sessioni di gioco successive, adottando un approccio di "apprendimento sul campo". Nel contesto del gioco di ruolo, la capacità di immedesimarsi nel proprio personaggio e di interpretarlo risulta spesso più significativa della conoscenza dettagliata dei regolamenti.

Narr-azione

Il ruolo del Dungeon Master come narratore riveste un'importanza fondamentale. Le avventure, anziché essere semplicemente lette o "trasmesse" ai giocatori, devono essere narrate in modo coinvolgente e vivo, implicando i partecipanti in un'esperienza immersiva e partecipativa. La capacità di improvvisazione del Dungeon Master risulta cruciale in questo contesto, poiché consente di adattare e arricchire la trama con dettagli sensoriali e emotivi che possono rendere l'avventura più realistica e coinvolgente per i giocatori.

Per esemplificare, durante la narrazione di un'avventura, il Dungeon Master può utilizzare stimoli sensoriali per arricchire l'esperienza dei giocatori. Ad esempio, anziché limitarsi a descrivere l'ambiente e le azioni dei personaggi, il Dungeon Master può immergere i giocatori nell'atmosfera dell'avventura, fornendo dettagli sul clima e sugli odori circostanti. Potrebbe descrivere il calore del sole sulla pelle, il profumo dei fiori nell'aria o il suono del vento che sibila tra gli alberi. Questi dettagli sensoriali contribuiscono a stimolare l'immaginazione dei giocatori e ad immergerli completamente nell'ambientazione dell'avventura.

La narrazione orale, essendo una delle prime forme di comunicazione umana, risulta particolarmente efficace nel trasmettere emozioni e sensazioni in modo immediato ed esperienziale. Pertanto, il Dungeon Master non solo deve essere un abile narratore, ma anche un narratore credibile, capace di trasmettere le emozioni e l'atmosfera dell'avventura in modo autentico. Un esempio tangibile di questa capacità narrativa è la capacità di improvvisare in modo fluido durante il gioco. Se il Dungeon Master ha difficoltà a ricordare il nome di un personaggio o di una città inventati, può sostituirli con altri nomi o luoghi che gli vengono in mente. Ciò permette di mantenere il flusso narrativo senza interruzioni, garantendo che l'esperienza di gioco diventi autentica.

Improvvisare Azioni !

Le precedenti riflessioni ci portano necessariamente a parlare del ruolo dell'improvvisazione all'interno del contesto di gioco. L'improvvisazione è un concetto che è stato affrontato in passato dal sottoscritto (in quanto docente ed educatore musicale con alle spalle studi jazzistici) in specifici lavori che avevano il loro focus nell'educazione musicale. Come ho sostenuto in tali pubblicazioni, l'improvvisazione non riguarda solamente la musica, ma si estende alla vita stessa. La vita è una sequenza di eventi imprevisti ai quali reagiamo in modo vario, talvolta in modo spontaneo e altre volte in modo più riflessivo. Il gioco di ruolo non costituisce un'eccezione, bensì una piattaforma in cui possiamo mettere in pratica la nostra abilità di improvvisare di fronte alle sfide quotidiane, bilanciando i pro e i contro. In questo contesto, abbiamo la possibilità di commettere errori, anche significativi, ma sappiamo di operare in un ambiente protetto, quello del gioco e della simulazione, dove gli errori possono essere rimediati e diventano parte integrante della nostra esperienza personale come giocatori. Improvvisare significa essere in grado di commettere errori, non sempre gli stessi, ma sempre nuovi, accettando noi stessi e gli altri nel processo di improvvisazione. Non c'è nulla di più gratificante che imparare dai propri sbagli. Come giocatori, improvvisiamo storie insieme, improvvisiamo le reazioni ipotetiche di personaggi che non siamo noi stessi, improvvisiamo il loro background, le azioni e le reazioni. Come master, improvvisiamo quasi tutto e dobbiamo imparare a farlo con disinvoltura ed entusiasmo, senza precluderci alcuna strada, a condizione che l'esito dell'improvvisazione vada nella direzione del divertimento e della serenità dell'intero gruppo. Non dobbiamo temere di cambiare completamente una storia se ciò favorisce la creatività e l'entusiasmo dei partecipanti. Questo è ancora più importante nel contesto scolastico, dove come insegnanti dobbiamo sfuggire al meccanismo tipico della scuola, specialmente nel nostro paese, che è forse caratterizzato da una certa immobilità e dalla rigidità di alcuni preconcetti e stereotipi riguardanti l'insegnamento e le programmazioni. Un insegnante che improvvisa è

creativo, sta bene e rispetta i propri allievi. Un insegnante rigido è destinato alla routine. Tale routine può apparire inizialmente pratica, tuttavia nel lungo termine porta a stanchezza e mancanza di stimoli e motivazione nella carriera. Non possiamo pretendere che esistano due classi uguali, due libri uguali o due anni scolastici da svolgere allo stesso modo, con gli stessi programmi e le stesse idee. Nella stessa maniera, non possiamo pensare che, anche giocando la stessa avventura, ci siano due sessioni di gioco identiche. Sarebbe assurdo persino ipotizzarlo. Dobbiamo abituarci ad abbracciare l'improvvisazione e l'imprevisto. A mio parere, il gioco di ruolo potrebbe aiutare gli insegnanti a uscire dalla pericolosa routine di cui ho parlato e i ragazzi a sviluppare competenze e abilità di vita importanti perché, semplicemente, la vita è piena di imprevisti inimmaginabili. Tuttavia, questi imprevisti ci aiutano a crescere se non permettiamo che la paura di ciò che non conosciamo ci paralizzi, ma li accogliamo come fonti di nuove opportunità.

Se per un momento analizziamo senza pregiudizi l'ambito ludico non possiamo non lasciarci sfuggire un sorriso quando se consideriamo la necessità di discutere dell'improvvisazione nel contesto del gioco e di trovare modalità per incoraggiarla. In realtà, il gioco, in tutte le sue forme, è intrinsecamente associato all'improvvisazione, e il gioco di ruolo ne deriva direttamente, poiché si basa sul concetto fondamentale di interpretazione immaginativa, dove i partecipanti fantasticano e improvvisano ruoli simulati. Questo tipo di gioco è particolarmente caratteristico e apprezzato dai bambini in età precoce, i quali vivono un'immaginazione pura e vivida, non ancora limitata dalle convenzioni sociali e dall'istruzione formale. Il concetto del "facciamo che io ero" è un esempio chiaro di questa dinamica ludica, dove i bambini sperimentano l'interpretazione immaginativa e l'improvvisazione nel creare scenari e personaggi fantastici. Come ha sottolineato il grande Rodari nella sua opera "Grammatica della Fantasia": "I bambini ne sanno una più della grammatica", scrivevo il 28 gennaio 1961 in un articolo, pubblicato dal "Paese Sera", dedicato all'imperfetto che i bambini pronunciano "quando assumono una personalità immaginaria, quando entrano nella favola, proprio lì sulla soglia, dove avvengono gli ultimi preparativi prima del gioco". Quell'imperfetto, figlio legittimo del "c'era una volta" che dà il via alle fiabe, è poi un presente speciale, un tempo inventato, un verbo per giocare, appunto; per la grammatica, un presente del passato. Il vocabolari e le grammatiche, però, sembrano ignorare questo particolare uso dell'imperfetto." (Grammatica della Fantasia, Einaudi 1973, p. 188).

Conclusioni

L'utilizzo di Dungeons & Dragons come strumento didattico può essere estremamente utile per l'apprendimento degli studenti e per promuovere una multidisciplinarietà nell'educazione. Il gioco può essere utilizzato in tutte le discipline scolastiche e può aiutare gli studenti a sviluppare abilità sociali e di pensiero laterale. E' fondamentale però che l'utilizzo sia integrato in modo adeguato nel curriculum scolastico (anche se non ci sarebbe niente di male se fosse un momento ludico fine a sé stesso) e che vengano fornite le giuste risorse e supporto ai docenti attraverso corsi di formazione e partecipazione ad eventi specifici di divulgazione e di esperienza di gioco.

Sitografia (riferimento Maggio 2024)

Kids & Dragons <https://www.player.it/giochi-di-ruolo/6537-kids-dragons.html>

The Bodhana Group <https://www.thebodhanagroup.org/>

Autismo: Dungeons and Dragons a Sostegno di Scuole e Famiglie

<https://www.ciaocomo.it/2020/07/02/autismo-dungeons-and-dragons-a-sostegno-di-scuole-e-famiglie/198069/>

Puzzles, Mazes, and Mysteries Inspired by Dungeons & Dragons

<https://ymiclassroom.com/lesson-plans/dd/>

Dungeons & Dragons: Educators Resources <https://dnd.wizards.com/resources/educators>

Ruolando S'Impara <http://www.azzurraonlus.com/rsi/>

Genitori di Ruolo <https://www.genitoridiruolo.com/>

The Surprising Educational Benefits of Dungeons and Dragons <https://letgrow.org/educational-benefits-dungeons-and-dragons/>

The Revival of Dungeons and Dragons in Pop Culture

<https://www.skullsplitterdice.com/blogs/dnd/revival-of-dungeons-and-dragons-in-pop-culture>

La Storia di Dungeons & Dragons <https://www.whatisepic.it/dungeons-dragons/>

Learning by Playing – Larp As a Teaching Method <https://nordiclarp.org/2015/03/04/learning-by-playing-larp-as-a-teaching-method/>

Bibliografia

Bowman Lynne S., The Functions of Role-Playing Games: How Participants Create Community, Solve Problems, and Explore Identity, Jefferson, McFarland & Company, 2010

Fine G. A., Shared fantasy: Role-playing games as social worlds, Chicago, University of Chicago Press, 1983

Gilardi M., Salerno I., Giochi di ruolo. Estetica e immaginario di un nuovo scenario giovanile, Latina, Tunuè, 2007

Kask T., *Playing at the World: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures, from Chess to Role-Playing Games*, California, Unreason Press, 2012

Kushner D., *Rise of the Dungeon Master. Gary Gygax e la creazione di Dungeons & Dragons*, Eboli, NPE, 2018

Salen K., Zimmerman E., *Rules of play: game design fundamentals*, Cambridge, MIT Press, 2004

Schicchitano M., *Metodo LabGDR. Un manuale operativo per l'utilizzo del gioco di ruolo in clinica, educazione e formazione*, Milano, Franco Angeli, 2019

Maragliano A., *Edu-larp. Game Design per giochi di ruolo educativi*, Milano, Franco Angeli, 2020

Moretti M., *Facciamo che io ero un druido: Insegnare mediante storytelling e gioco di ruolo nella scuola primaria*, Roma, Gruppo Albatros Il Filo, 2023