

I. Vigorelli (a cura di)

**Identità relazionale e formazione**  
*Fondamenti, pratiche e questioni aperte*





# IDENTITÀ RELAZIONALE E FORMAZIONE

FONDAMENTI, PRATICHE  
E QUESTIONI APERTE

ILARIA VIGORELLI  
(a cura di)



Studies Series

EDUSC

Ricerche di ontologia relazionale

Quinto volume

Prima edizione 2022

Copertina di Sonia Vazzano

© 2022 – Edizioni Santa Croce s.r.l.  
Via Sabotino, 2/A – 00195 Roma  
Tel. (39) 06 45493637  
[info@edusc.it](mailto:info@edusc.it)  
[www.edizionisantacroce.it](http://www.edizionisantacroce.it)

ISBN 979-12-5482-033-9

# INDICE

---

INTRODUZIONE 7

## PRIMA PARTE FONDAMENTI

LA COSTITUZIONE RELAZIONALE DELL'IDENTITÀ  
IN PROSPETTIVA SOCIOLOGICA  
*Pierpaolo Donati* 15

FORMAZIONE ALL'IDENTITÀ IN RELAZIONE: PROSPETTIVA  
ANTROPOLOGICA  
*Antonio Malo* 49

FORMAZIONE DELL'IDENTITÀ E RELAZIONE INTERIORIZZATA:  
PROSPETTIVA TEOLOGICA  
*Giulio Maspero* 85

## SECONDA PARTE PRATICHE

L'IDENTITÀ NELL'APPROCCIO COSTRUTTIVISTA: COERENZA,  
COESIONE E CONTINUITÀ NELL'EVOLUZIONE DELLA PERSONA  
*Davide Armanino* 131

EDUCARE L'IDENTITÀ RELAZIONALE  
*Nicolò Terminio* 153

LAVORARE CON ADOLESCENTI SU EMOZIONI E IDENTITÀ NELLA SOCIETÀ DIGITALE ATTRAVERSO LO STRUMENTO DEL GIOCO DI RUOLO <i>Marco Scicchitano</i>	181
---	-----

TERZA PARTE  
QUESTIONI APERTE

IDENTITÀ E INTIMITÀ: EDUCAZIONE IN FAMIGLIA <i>Mariolina Ceriotti Migliarese</i>	213
---	-----

LA CURA DELLE IDENTITÀ, IL RISPETTO DELLA RELAZIONE: COME RIFORMULARE GLI APPROCCI EDUCATIVI, L'ANNUNCIO DEL VANGELO, LA PREDICAZIONE <i>Giuseppe Brighina</i>	225
---	-----

L'IDENTITÀ NELLO SGUARDO DEL PADRE <i>Pierluigi Imperatore</i>	235
---	-----

IDENTITÀ RELAZIONALE E VOCAZIONE <i>Ilaria Vigorelli</i>	243
---	-----

INDICE DEI NOMI	253
-----------------	-----



**SECONDA PARTE**  
**PRATICHE**



# LAVORARE CON ADOLESCENTI SU EMOZIONI E IDENTITÀ NELLA SOCIETÀ DIGITALE ATTRAVERSO LO STRUMENTO DEL GIOCO DI RUOLO

---

MARCO SCICCHITANO

## 1. INTRODUZIONE

Di seguito si intende presentare i fattori di rischio e di protezione che contribuiscono in diversa misura a costruire e strutturare l'*identità della persona*, più o meno solida o fragile.

Secondo il rapporto CENSIS (Censis, 2018) l'84,4% dei giovani sotto i 30 anni possiede un profilo social e secondo una ricerca condotta dall'Istituto DEMOPOLIS<sup>1</sup> la fascia dei più giovani (tra i 15 ed i 24 anni) afferma di restare "connessa" per oltre 10 ore al giorno: quasi integralmente tramite smartphone. Inoltre, negli ultimi 10 anni i casi di suicidio, depressione e autolesionismo sarebbero aumentati sensibilmente e numerosi studi su vasta scala mostrano che gli utenti che hanno un consumo elevato di tecnologia digitale hanno il doppio delle probabilità rispetto agli utenti che passano poco tempo connessi di essere depressi o avere un basso livello di benessere. Inoltre, il declino nell'interazione sociale faccia a faccia può avere un impatto anche sui non utenti dei media digitali. Sebbene l'uso della tecnologia non sia la causa della maggior parte della depressione, è possibile affermare che un aumento del tempo dedicato alla tecnologia e

<sup>1</sup> DEMOPOLIS, *Su smartphone e web il "patto generazionale" sembra impossibile*, 2018 (retrived from: [https://www.agi.it/innovazione/italiani\\_uso\\_internet\\_dati\\_demopolis\\_smartphone-1831651/news/2017-05-31/](https://www.agi.it/innovazione/italiani_uso_internet_dati_demopolis_smartphone-1831651/news/2017-05-31/)).

l'ambiente tecnologico possa essere un fattore di rischio per l'insorgere della depressione,<sup>2</sup> soprattutto se inseriamo il fenomeno descritto in una più ampia prospettiva d'insieme che riguarda l'intera società occidentale.<sup>3</sup>

L'inizio del III millennio è stato contrassegnato dalla più straordinaria ed epocale crisi della relazione interpersonale. In fondo, la tecnologia digitale ne è la risposta e forse anche una concausa, come se, in una sorta di causalità circolare, l'esplosione della rivoluzione digitale avesse intercettato una crisi della relazione in parte già esistente e al tempo stesso ne avesse accelerato drammaticamente lo sviluppo.

Un corpus crescente di letteratura scientifica associa un uso eccessivo dei media digitali a conseguenze negative fisiche, psicologiche, sociali e neurologiche stabilendo la correlazione tra un uso pervasivo del digitale ed un'incidenza negativa sul benessere psicologico dell'individuo.<sup>4</sup> La ricerca si sta concentrando maggiormente sull'uso dei dispositivi mobili e gli studi suggeriscono che la durata, il contenuto, l'uso durante la notte, il tipo di media e il numero di dispositivi sono componenti chiave che determinano gli effetti che la fruizione di media digitali

<sup>2</sup> Cfr. J.M. TWENGE, *Why increases in adolescent depression may be linked to the technological environment*, «Current Opinion in Psychology» 32 (2020) 89-94 (<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2019.06.036>).

<sup>3</sup> Cfr. J.K. DAS, R.A. SALAM, Z.S. LASSI, *et. al.*, *Interventions for Adolescent Mental Health: An Overview of Systematic Reviews*, «Journal of Developmental and Behavioral Pediatrics» 59 (2016) 49-60 (<https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2016.06.020>); DIREZIONE GENERALE DEL SISTEMA INFORMATIVO E STATISTICO SANITARIO, *Relazione sullo Stato Sanitario del Paese*, 2010 (retrived From: [http://www.salute.gov.it/imgs/C\\_17\\_pubblicazioni\\_1655\\_allegato.pdf](http://www.salute.gov.it/imgs/C_17_pubblicazioni_1655_allegato.pdf)); P. GRAY, *The Decline of Play and the Rise of Psychopathology in Children and Adolescents*, «American Journal of Play», 3/4 (2011), 443-463; G. LISSAK, *Adverse physiological and psychological effects of screen time on children and adolescents: Literature review and case study*, «Environmental Research», 164 (2018) 149-157 (<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.envres.2018.01.015>).

<sup>4</sup> A. ORBEN, A.K., PRZYBYLSKI, *The association between adolescent well-being and digital technology use*, «Nature Human Behaviour» 3 (2) 2019 173-182 (<https://doi.org/10.1038/s41562-018-0506-1>).

può avere.<sup>5</sup> Sebbene il tempo trascorso dagli adolescenti con le tecnologie digitali susciti sempre più preoccupazioni diffuse sul fatto che il loro uso potrebbe essere negativamente associato al benessere mentale, queste potenziali influenze deleterie sono ancora oggetto di studio.<sup>6</sup>

Riteniamo importante prendere in considerazione tre aspetti che Cantelmi<sup>7</sup> individua come caratteristici dell'era digitale e che indica come base della crisi della relazione interpersonale. I tre fenomeni sono i seguenti:

- l'incremento del tema narcisistico nelle società post-moderne (di cui gli innamoramenti in chat e le amicizie in Facebook sembrano essere i corrispettivi telematici), sostenuto da una civiltà dell'immagine senza precedenti nella storia dell'umanità;
- il fenomeno del *sensation seeking*, caratterizzato da una sorta di ricerca di emozioni, anche estreme, capace di parcellizzare e scomporre l'esperienza interumana facendola coincidere con l'emozione stessa (è come se tutta la relazione interpersonale coincidesse con l'emozione);
- il tema dell'ambiguità, cioè la rinuncia all'identità e al ruolo in favore di una assoluta fluidità dell'identità stessa

<sup>5</sup> LISSAK, *Adverse physiological and psychological effects of screen time on children and adolescents: Literature review and case study*.

<sup>6</sup> J. NESI, M.J. PRINSTEIN, *In Search of Likes: Longitudinal Associations Between Adolescents' Digital Status Seeking and Health-Risk Behaviors*, «Journal of Clinical Child & Adolescent Psychology» 48 (5) 2019 740-748 (<https://doi.org/10.1080/15374416.2018.1437733>); ORBEN, PRZYBYLSKI, *The association between adolescent well-being and digital technology use*; A.K. PRZYBYLSKI, N. WEINSTEIN, *A Large-Scale Test of the Goldilocks Hypothesis: Quantifying the Relations Between Digital-Screen Use and the Mental Well-Being of Adolescents*, «Psychological Science», 2017 204-215 (retrived from: <https://doi.org/10.1177/09567976166678438>); J.M. SMYTH, *Beyond Self-Selection in Video Game Play: An Experimental Examination of the Consequences of Massively Multiplayer Online Role-Playing Game Play*, «CyberPsychology & Behavior», 10 (5) 2007 717-721 (<https://doi.org/10.1089/cpb.2007.9963>).

<sup>7</sup> T. CANTELMI, *La psicoterapia nell'era tecnoliquida* «Modelli per la mente» 6 (1) 2014 5-8.

e dei ruoli, con la conseguente rinuncia alla responsabilità della relazione ed alle sue caratteristiche generative.



Questi tre elementi sono altresì fondamentali per comprendere la costruzione dell'identità proprio a partire dal rapporto con la sfera emotiva personale, soprattutto nei giovani. Li prendiamo in esame in modo sintetico.

I ragazzi infatti sono spinti a ricercare conferme del proprio valore personale attraverso la compulsiva dinamica ingenerata dai sistemi ricorsivi di gratificazione interpersonale sfruttati dai social network. Per tale motivo viene sovrastimolato il lato della personalità narcisistica che spinge a mostrare di sé i lati vincenti e dominanti ed emozioni come gioia e trionfo, inibendo simultaneamente l'espressione e la percezione delle emozioni negative e la condivisione autentica. Nell'adolescenza, invece, la possibilità di vivere emozioni come tristezza e noia, senso di vuoto e incertezza sono esperienze comuni che spingono chi le vive a ricercare soluzioni integrative e complesse.

Anche la dinamica che spinge i ragazzi a cercare impulsivamente sensazioni forti e che li rende pertanto dei *sensation seeker*, coinvolge le emozioni con il rischio di disregolare il processo di costruzione identitario. La ricerca continua di sensazioni forti tende a creare un equilibrio dinamico basato sulla continua e vorace ricerca di emozioni tanto rapide e accessibili nel dare eccitazione e gratificazione quanto veloci nell'estinzione. Inoltre, questa dinamica porta i ragazzi a disincentivare l'investimento in attività più calme, ragionate e complesse che, se pur richiedendo maggiore investimento, sono veicoli di maggiore apprendimento. Ad esempio, risulta più facile vedere una dopo l'altra le puntate di una serie tv dai contenuti eccitanti piuttosto che mettersi d'accordo con gli amici, organizzare un'uscita al cinema a cui può seguire un momento di riflessione e condivisione delle impressioni.

Per ultimo, il tema della fluidità relazionale e valoriale non consente ai ragazzi di sperimentare percorsi di costruzione personale stabili e contenitivi che sussistono nonostante il mutare degli eventi e delle condizioni contingenti. La mancanza di strutture valoriali e di percorsi di significato persistenti risulta particolarmente negativa in adolescenza quando l'intensità delle emozioni e la variabilità dei vissuti può portare i ragazzi a passare da una esperienza ad un'altra senza possibilità di creare nessi costruttivi e progressivi.

Questa riflessione teorica può essere utilizzata per strutturare percorsi con i giovani che li aiutino ad integrare aspetti che il mondo digitale rischia di tagliare fuori e che sono tuttavia fondamentali per la costruzione di un'identità solida, flessibile, vitale e in relazione. Ispirandoci a tale categorizzazione abbiamo individuato tre ambiti d'intervento intorno ai quali strutturare un percorso psicoeducativo concreto, "Le Nere Lame", tale che possa contrastare le derive del mondo postmoderno. In particolare, all'imperante diffusione della digitalizzazione abbiamo contrapposto una nuova attenzione al corpo come crocevia dell'esperienza soggettiva dell'identità personale e d'incontro con l'altro.



## 2. IL MECCANISMO DI BASE

Il senso d'identità personale si realizza attraverso la coscienza di sé. Come spiega il dott. Damasio, docente di neuroscienze, neurologia e psicologia presso la University of Southern California, il fondamento della coscienza sarebbe da rintracciare nel costante conoscere «oggetti neurali», tra cui la propriocezione degli stati interni, ovvero, le emozioni. L'autore ricerca le fondamenta neurobiologiche della rappresentazione del Sé e correla le emozioni di fondo con il proto-sé, da lui definito come collezione di dispositivi non coscienti che regolano la vita mentale.<sup>8</sup>

<sup>8</sup> A.R. DAMASIO, *Descartes'Error. Emotion, Reason and the Human Brain*, 1994 (tr. it. *L'errore di Cartesio. emozione, ragione e cervello umano*, Adelphi, Milano 1995); IDEM, *The feeling of what Happens. Body and Emotion in the Making of Consciousness*, 1999 (tr. it. *Emozione e coscienza*, Adelphi, Milano, 2000); M. CECCARELLI (a cura di), *La relazione incarnata: neurobiologia e complessità del comportamento umano*, in M. ANDOLFI, M. VIARO, *Biologia e relazioni*, Franco Angeli, Milano 2001; M. CECCARELLI, *La mente: proprietà della relazione corpo-mondo*, «Psicobiettivo XXIX», (2) 2009 17-30; IDEM, *L'organizzazione gerarchico-funzionale della mente: lo sviluppo dei processi*

Le emozioni costituiscono, quindi, configurazioni neurali ed il substrato fisiologico della percezione di un sentimento. Le emozioni scaturiscono da due cambiamenti biologici: il circuito del corpo e quello del «come se». Se ne analizzano di seguito le rispettive peculiarità.

Il circuito del corpo utilizza segnali umorali, provenienti dal flusso sanguigno, e segnali neurali relativi al sistema nervoso. Tali segnali corporei informano e contribuiscono alla formazione di mappe somatosensoriali, site nel tronco dell'encefalo.<sup>9</sup>

Tale configurazione di mappe somatosensoriali, creata a partire da input e segnali fisiologici nel corpo, viene poi sottoposta al controllo di aree cerebrali di tipo prefrontale. È il controllo di tali altre aree cerebrali, come le corteccie prefrontali, che permette il costituirsi del circuito del «come se»: infatti, ciò che avviene è «come se» il corpo avesse davvero subito un cambiamento, anche se non è accaduto.

Un'attività che stimoli il processo di immedesimazione attraverso la simulazione, permette l'attivarsi dei circuiti sopra descritti e, di conseguenza, contribuisce a plasmare l'identità personale di chi vive l'esperienza simulativa.<sup>10</sup> Il gioco «è un'attività

*mentali*, in C. BLUNDO (a cura di), *Neuroscienze cliniche del comportamento*, Elsevier, Amsterdam 2011.

<sup>9</sup> P.D. MACLEAN, *A Triune Concept of the Brain and Behaviour*, University of Toronto Press, Toronto, 1973 (tr. it. *Evoluzione del cervello e comportamento umano*, Einaudi, Torino 1984); IDEM, *Evoluzione del cervello e del comportamento umano. Studi sul cervello trino*, Einaudi, Torino 1984.

<sup>10</sup> J. TUOMAS H., *Physical Presence in Simulation, A Scratch at the Surface of Complexity*, «International Journal of Play Therapy» 6 2016 29-32; P.J. TANSEY, *Educational aspects of simulation*, McGraw-Hill Publishing Company Limited, Berkshire 1971; V. GALLESE, A. GOLDMAN, *Mirror neurons and the simulation theory of mind-reading*, «Trends in Cognitive Science», 2 1998 493-501; V. GALLESE, *Embodied simulation: from neurons to phenomenal experience*, «Phenomenology and the Cognitive Science», 4 2005 23-48; G. RIZZOLATTI, C. SINIGAGLIA, *So quel che fai. Il cervello che agisce e i neuroni specchio*, Cortina Editore, Milano 2006; L. CARR, M. IACOBONI, M.C. DUBEAU, J.C. MAZZIOTTA, G.L. LENZI, *Neural mechanism of empathy in humans: a relay for imitation to limbic areas*, «Proceedings of National Academic Sciences» 100 2003 5497-

intrinsecamente piacevole e gratificante e, in quanto tale, è desiderata e ben accolta con un notevole gradi di immedesimazione da parte del fruitore con l'attività proposta, apprezzata e ricercata per essere ripetuta»,<sup>11</sup>. Inoltre, il gioco è correlato con l'innalzamento delle endorfine a livello del nucleo *accumbens* e del *pallidum* ventrale dei gangli della base.

La simulazione,

pur essendo una riproduzione approssimativa dei fenomeni, non è vincolata alla realtà fisica o psicologica esistente, bensì può rivolgersi in modo altrettanto efficace verso nuovi scenari e mondi possibili. Qui si trova la radice profonda dell'originalità intrinseca della simulazione. Essa appartiene al "mondo del possibile": ciò che ancora non c'è ma che, date certe condizioni può esistere e diventare reale.<sup>12</sup>

Utilizzare attività intrinsecamente piacevoli che favoriscono la simulazione diventa, perciò, un efficace strumento per influenzare il processo di costruzione della coscienza e identità individuale, in quanto influenzata da tali processi a partire dal livello corporeo e fisiologico.<sup>13</sup>

È possibile concludere che il cervello rappresenta le strutture e gli stati dell'organismo e, mentre provvede alla sua regolazione attraverso i vari canali neurofisiologici, chimici, umorali e cognitivi, intreccia in modo naturale storie senza parole su ciò che accade all'organismo immerso nell'ambiente. Ciò è stimolato dall'attività ludica in quanto intrinsecamente stimola

5502; T. SINGER, B. SEYMOUR, J.P. O'DOHERTY, K.E. STEPHAN, R.J. DOLAN, C.D. FRITH, *Empathic neural responses are modulated by the perceived fairness of others*, «Nature», 439 2006 466-469; I.G. MEISTER, S.M. WILSON, C. DEBLIECK, A.D. WU, M. IACOBONI, *The essential role of premotor cortex in speech perception*, «Current Biology», 17 2007 1692-1699.

<sup>11</sup> L. ANOLLI, *La sfida della mente multiculturale*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2011, 56.

<sup>12</sup> *Ibidem*.

<sup>13</sup> J. TUOMAS H., *Physical Presence in Simulation, A Scratch at the Surface of Complexity*, I. ROSENFELD, *The strange, familiar, and forgotten*, Basic Books, New York, 1992 (tr. it. *Lo strano, il familiare, il dimenticato. Un'anatomia della coscienza*, Rizzoli, Milano 1992).

tale processo attraverso la simulazione e l'immedesimazione. Per Damasio, dunque, la coscienza nucleare nasce dalla creazione di una mappa non verbale di eventi esperienziali collegati tra loro ed è, perciò, preverbale.<sup>14</sup>

### 3. IL METODO LABGDR E IL PROGETTO “LE NERE LAME”

Di seguito si riporta un esempio di applicazione dei principi e delle riflessioni sinora illustrate: il Metodo LabGDR e il progetto psicoeducativo “Le Nere Lame”, nato dalla applicazione del suddetto Metodo. Sarà possibile rintracciare concretamente le riflessioni illustrate circa i tre ambiti d'intervento promossi a partire dalla dimensione corporea e come le teorie di Damasio ed Anolli trovino compimento e siano fondamento delle attività proposte dal progetto.

#### Il Metodo LabGDR

favorisce l'apprendimento di nuove abilità metacognitive, emotive e relazionali, utilizzando lo strumento dei giochi di ruolo nelle sue forme da tavolo e dal vivo, attraverso l'uso della simulazione, delle dinamiche d'interazione e del gioco, intenzionalmente orientati al perseguimento di obiettivi significativi scelti tenendo conto dell'ambito d'intervento, delle caratteristiche dei partecipanti e dei risultati ambiti.<sup>15</sup>

<sup>14</sup> DAMASIO, *The feeling of what Happens. Body and Emotion in the Making of Consciousness*; J. PANKSEPP, *Can PLAY diminish ADHD and facilitate the construction of the social brain?*, «Journal of the Canadian Academy of Child and Adolescent Psychiatry» 16 (2) 2007 57; J. PANKSEPP, L. BIVEN, *The archeology of mind. neuroevolutionary origins of human emotions*, Norton, New York, 2012 (tr. it. *Archeologia della mente. origini neuroevolutive delle emozioni primarie*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2014); S. M. SIVIV, J. PANKSEPP, *In search of the neurobiological substrates for social playfulness in mammalian brains*, «Neuroscience & Biobehavioral Reviews» 35 (9) 2011 1821-1830.

<sup>15</sup> M. SCICCHITANO (a cura di), *Metodo LabGDR, un manuale operativo per l'utilizzo del gioco di ruolo in clinica, educazione e formazione*, Franco Angeli, Milano 2019, TUOMAS H., *Physical Presence in Simulation, A Scratch at the Surface of Complexity*; L.A.M.W. WIJNHOFEN, H. NIELS-KESSELS, D.H.M. CREEMERS, A.A. VERMULST, R. OTTEN, R.C. M.E. ENGELS, *Prevalence of comorbid depressive symptoms and suicidal ideation in children with autism spectrum disorder and elevated anxiety symptoms*, «Journal of Child & Adolescent Mental Health» 31 (1) 2019 77-84 (<https://doi.org/10.2989/17280583.2019.1608>)

La sperimentazione del Metodo LabGDR parte del 2012, con il primo laboratorio di gioco di ruolo presso il Centro Cuore-MenteLab con adolescenti e giovani con ex diagnosi Asperger.<sup>16</sup> Il progetto si apre nel 2015 ad altri centri clinici e ad adolescenti con diagnosi varie, non più necessariamente nello spettro autistico.<sup>17</sup> Nel 2018, il Metodo LabGDR è applicato trasversalmente ad adolescenti interessati al gioco di ruolo e che apprezzano l'ambientazione Tolkieniana. Il Metodo LabGDR, infatti, seppur

83; WORLD HEALTH ORGANIZATION-WHO, *Prevention of Mental Disorders. Effective Interventions and Policy Options*, in WHO, *A Report of the World Health Organization, Department of Mental Health and Substance Abuse in collaboration with the Prevention Research Centre of the Universities of Nijmegen and Maastricht*, 2004.

<sup>16</sup> C. BARNEY, *On the spectrum, on the stage*, «Teaching theatre», 26 (4) 2019 6-13 (retrieved from <http://web.b.ebscohost.com/ehost/detail/detail?vid=28&sid=0cff8117-c949-4fbe-8cb5-eb005b3264a2%40sessionmgr120&data=Jmxhbm9aXQmc2l0ZT1laG9zdC1saXZl#db=eue&AN=108555982>); M.K. BELMONTE, *Autism and Abnormal Development of Brain Connectivity*, «*Journal of Neuroscience*» 24(42) 2004 9228-9231 (<https://doi.org/10.1523/JNEUROSCI.3340-04.2004>); P.A. RAO, D.C. BEIDEL, M.J. MURRAY, *Social Skills Interventions for Children with Asperger's Syndrome or High-Functioning Autism: A Review and Recommendations*, «*Journal of Autism and Developmental Disorders*», 38 (2) 2008 353-361 (<https://doi.org/10.1007/s10803-007-0402-4>); J. TSE, Æ.J. STRULOVITCH, Æ.V. TAGALAKIS, L. MENG, Æ.E. FOMBONNE, *Social Skills Training for Adolescents with Asperger Syndrome and High-Functioning Autism*, 2007 1960-1968 (<https://doi.org/10.1007/s10803-006-0343-3>); G.B. MESIBOV, *Social skills training with verbal autistic adolescents and adults: A program model*, «*Journal of Autism and Developmental Disorders*» 14 (4) 1984 395 (<https://doi.org/10.1007/BF02409830>).

<sup>17</sup> M. SOLOMON, M. MILLER, S.L. TAYLOR, S.P. HINSHAW, C.S. CARTER, *Autism Symptoms and Internalizing Psychopathology in Girls and Boys with Autism Spectrum Disorders*, «*Journal of Autism and Developmental Disorders*» 2012 48-59 (<https://doi.org/10.1007/s10803-011-1215-z>); M. ULJAREVIĆ, D. HEDLEY, K. ROSE, I. MAGIATI, R. YING, C. DISSANAYAKE, *Anxiety and Depression from Adolescence to Old Age in Autism Spectrum Disorder*, «*Journal of Autism and Developmental Disorders*», 50 (2020), 3155-3165 (<https://doi.org/10.1007/s10803-019-04084-z>); WIJNHOFEN, NIELS-KESSELS, CREEMERS, VERMULST, OTTEN, ENGELS, *Prevalence of comorbid depressive symptoms and suicidal ideation in children with autism spectrum disorder and elevated anxiety symptoms*.

nato con obiettivi specifici e definiti riguardanti una precisa categoria d'utenti, oggi accoglie obiettivi generalizzati ed adotta un approccio educativo olistico, concretizzandosi in modo particolarmente brillante nel progetto "Le Nere Lame".

Tale progetto psico-educativo, rivolto ad adolescenti e giovani adulti, si avvale dello strumento del Gioco di Ruolo (GDR) da Tavolo (GRV) e dal Vivo (LARP) a fini terapeutico-riabilitativi e psicoeducativi, come proposta orientata all'empowerment dell'individuo, alla promozione del benessere e dei processi di socializzazione al fine di includere la presa in carico di condizioni cliniche specifiche.<sup>18</sup> Infatti, in seguito alla sperimentazione dell'efficacia del Metodo LabGDR con ragazzi con diagnosi di Asperger,<sup>19</sup> abbiamo voluto sperimentarci con la creazione di una versione inclusiva, rivolta sia alla popolazione target generale che a condizioni cliniche specifiche, di applicazione del GDR da Tavolo e GDV combinato e integrato con tecniche e pratiche di area psicologica ed educativa. Tale percorso si adatta a una popolazione clinica e non-clinica, ciò permette di trarre beneficio anche dalla varietà delle caratteristiche dei partecipanti. Questa modalità d'intervento, quindi, non solo contrasta l'insorgenza di difficoltà nella popolazione verso la quale è rivolto e può modificare abitudini e comportamenti dannosi, ma può portare anche all'individuazione precoce dei soggetti a rischio

<sup>18</sup> GRAY, *The Decline of Play and the Rise of Psychopathology in Children and Adolescents*; S. LYNNE BOWMAN, *The Wyrld Con Companion Book 2014*, The Wyrld C, Los Angeles, 2014; A. TYCHSEN, M. HITCHENS, T. BROLUND, M. KAVAKLI, *Live action role-playing games: Control, communication, storytelling, and MMORPG similarities*, «Games and Culture», 1 (3) 2006 252-275 (<https://doi.org/10.1177/1555412006290445>).

<sup>19</sup> S. BARON-COHEN, *Perceptual role taking and protodeclarative pointing in autism*, «British Journal of Developmental Psychology» 7 (2) 1989 113-127 (<https://doi.org/10.1111/j.2044-835X.1989.tb00793.x>); A.A. RANDALL, *The Relationship Between Social Skills and Problem Behaviors in Adolescent Males with Autism Spectrum Disorders*, 2019 (Dissertation); J.G. ROSSELET, S.D. STAUFFER, *Using group role-playing games with gifted children and adolescents: A psychosocial intervention model*, «International Journal of Play Therapy», 22 (4) 2013 173-192 (<https://doi.org/10.1037/a0034557>).

e ridurre la gravità delle disabilità funzionali legate a uno stato psicopatologico preesistente.<sup>20</sup>

Il Metodo LabGDR e il progetto “Le Nere Lame” usano il Gioco di Ruolo (GDR) in modo intenzionale con finalità terapeutico – riabilitative. Il GDR ha trovato, negli ultimi anni, larga applicazione e diffusione in differenti settori ed ambiti applicativi.<sup>21</sup> Se in principio, infatti, il suo utilizzo era circoscritto al settore ludico-ricreativo e di intrattenimento, nel tempo se ne sono gradualmente scoperte e riscoperte le potenzialità, non solo in ambito terapeutico ma anche nel settore educativo e formativo.<sup>22</sup> Il GDR è funzionale, infatti, al raggiungimento di obiettivi diversi: l’elaborazione emozionale e la promozione del cambiamento individuale, la realizzazione d’una didattica inclusiva e alternativa, lo sviluppo di soft skills e la gestione di dinamiche di gruppo.<sup>23</sup>

<sup>20</sup> Cfr. M. SCICCHITANO (a cura di), *Metodo LabGDR*.

<sup>21</sup> S. SALCUNI, C. MAZZESCHI, C., C. CAPELLA, C., *Editorial: The Role of Play in Child Assessment and Intervention*, «Frontiers in Psychology» 8, 2017 1-3 (<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.01098>).

<sup>22</sup> N. LARTI, E. ASHOURI, A. AARABI, *The effect of an empathy role-play program for operating room nursing students*, «Journal of Educational Evaluation for Health Professions» 15 2018 29 (<https://doi.org/10.3352/jeehp.2018.15.29>); P. LANKOSKI, *Game Research Methods: An Overview*, lulu.com, 2015 (<https://doi.org/10.1184/R1/6686765.v1>); L. GJEDDE *Potentials of a Narrative Game-Based Curriculum Framework for Enhancing Motivation and Collaboration*, in *Proceedings of the 8th European Conference on Games Based Learning. Academic Conferences and Publishing International*, 2014; M.A.F. RANDI, H.F. DE CARVALHO, *Learning Through Role-Playing Games: an Approach for Active Learning and Teaching*, «Revista Brasileira de Educação Médica» 37 (1) 2013 80-88 (<https://doi.org/10.1590/S0100-55022013000100012>).

<sup>23</sup> W. ADMIRAAL, J. HUIZENGA, S. AKKERMAN, G. TEN DAM, *The concept of flow in collaborative game-based learning*, «Computers in Human Behavior» 27 (3) (2011) 1185-1194; N. AJLEAA, N. MAAROF, *The Effect of Role-Play and Simulation Approach on Enhancing ESL Oral Communication Skills*, «International Journal of Research in English Education», 3/3 2018 63-71; K. BECKER, *Learning by doing: A comprehensive guide to simulations, computer games, and pedagogy in e-learning and other educational experiences*, «Canadian Journal of Learning and Technology / La Revue Canadienne de l'apprentissage et de La Technologie» 31 (2) 2005 105-108; LANKOSKI, *Game Research Methods: An*

Il Gioco di Ruolo o Role Playing è una tecnica esperienziale condotta in una condizione sperimentale e protetta. È un metodo attivo che prevede l'esame, perlopiù di gruppo, ma talvolta anche individuale, di una data situazione sociale e nella successiva simulazione da parte dei membri del gruppo delle relazioni sociali previste e rese necessarie dalla situazione stessa.<sup>24</sup> L'obiettivo è riflettere e lavorare sui ruoli sociali condivisi: sviluppando la capacità di analisi di situazioni complesse e individuare alternative comportamentali diverse, al fine di prendere decisioni in presenza di elevate pressioni psicologiche; potenziando le capacità di comunicazione e gestione delle relazioni interpersonali attraverso una migliore gestione delle emozioni, capacità di ascolto e comprensione dell'altro.<sup>25</sup>

A livello terapeutico i giochi di ruolo costituiscono un valido strumento che permette una modalità esperienziale basata sulla capacità di immedesimarsi in un personaggio che vive una determinata situazione. Attraverso l'assunzione di un ruolo si ha la possibilità di esplorare le alternative possibili e di verificare le proprie ipotesi e intuizioni. Questo rende il role-playing un utile strumento per riflettere su di sé e sugli altri, per comprendere i modelli mentali con cui si affrontano, il più delle volte inconsapevolmente, le situazioni. Il gioco, inoltre, stimola e promuove la definizione dei confini corporei, la comunicazione delle emo-

*Overview*; GJEDDE *Potentials of a Narrative Game-Based Curriculum Framework for Enhancing Motivation and Collaboration*.

<sup>24</sup> J. ARJORANTA, *Defining Role-Playing Games as Language-Games*, «International Journal of Role-Playing» (2) 2011 3-17 (retrieved from <http://www.ijrp.subcultures.nl/wp-content/issue2/IJRPissue2-Article1.pdf>); J.C. FLACK, L.A. JEANNOTTE, F. DE WAAL, *Play signaling and the perception of social rules by juvenile chimpanzees (Pan troglodytes)*, «Journal of Comparative Psychology» 118 (2) 2004 149; TUOMAS H., *Physical Presence in Simulation, A Scratch at the Surface of Complexity*.

<sup>25</sup> S.S. BOOCEK, E.O. SCHILD, *Simulation games in learning*, Sage Publications, Beverly Hills CA, 1968; Y. ANZAI, H.A. SIMON, *The theory of learning by doing*, «Psychological Review», 86(2) 1979, 124-140 (<https://doi.org/10.1037/0033-295X.86.2.124>); MESIBOV, *Social skills training with verbal autistic adolescents and adults: A program model*.

zioni e la gestione di tensioni e conflitti provenienti dal mondo interno o dall'ambiente, il senso di competenze e stima di sé e contribuisce, in tal modo, allo sviluppo del senso sociale.<sup>26</sup> Questi elementi ci segnalano che il gioco non solo svolge una funzione strutturante l'intera personalità ma per certi versi riveste anche un ruolo terapeutico.<sup>27</sup> Il gioco, inoltre, attiva funzioni corticali superiori:

la gioia sociale stimolata dal gioco e condivisa è uno dei momenti terapeutici più potenti per gli esseri umani in buona salute così come per pazienti con problemi psichiatrici. I sentimenti sociali potenziano i protocolli psicoterapici e le funzioni cerebrali cognitive di apprendimento e memoria.<sup>28</sup>

<sup>26</sup> S.L.B. KAYLOR, *Dungeons and Dragons and literacy: The role tabletop role-playing games can play in developing teenagers' literacy skills and reading interests*, «Graduate Research Papers» 215 2017 1-47.

<sup>27</sup> W.A.H. ROBINSON, *The Potential Benefits and Deficits of Role Playing Gaming*, Rpgresearch.com, 2007.

<sup>28</sup> A. TEAM, *5 Surprising Benefits of Role-playing Games There's Something For Everyone Ready to Try Roleplay Games for Yourself?*, 2017 (retrieved from: <https://www.lifehacker.com.au/2015/02/the-surprising-benefits-of-role-playing-games-and-how-to-get-started/>); S. AHUJA, A. SAHA, *They lead, you follow: Role of non-directive play therapy in building resilience*, «Journal of Psychological Research», 11 (1) 2016 167-175 (retrieved from <http://web.b.ebscohost.com/ehost/detail/detail?vid=15&sid=0cff8117-c949-4fbe-8cb5-eb005b3264a2%40sessionmgr120&bdata=Jmxhbmc9aXQmc2l0ZT1laG9zdC1saX-Zl#AN=2016-32553-017&db=psyh>); D.J. LEONARD, T. THURMAN, *Bleed out on the Brain. The Neuroscience of Character to Player Spillover in Larp*, «International Journal of Role-Playing» 9 2018 9-15; A. LIEBEROTH, *Shallow Gamification: Testing Psychological Effects of Framing an Activity as a Game*, «Games and Culture» 10 (3) 2015, 229-248 (<https://doi.org/10.1177/1555412014559978>); G. LOCKWOOD, I. SHAW, *Schema Therapy and the Role of Joy and Play*, in J. WILEY & SONS, *The Wiley-Blackwell Handbook of Schema Therapy*, Chichester, UK, 2012, 209-227 (retrieved from: <https://doi.org/10.1002/9781119962830.ch14>); M.L. MANCA *Amore e Psiche. La dimensione corporea in psicoterapia*, Alpes, Roma, 2018; B. SHAPIRO, *Your core energy is withink your grasp*, «Bioenergetic Analysis» 18 Edition Psychosozial, 2008; IDEM, *Ridurre la paura attraverso la risata, manuale per il workshop*, 2013 (retrieved from: <http://www.fiap.info/workshop2016/pdf/nitrodi-b-81.pdf>).

#### 4. LA PROMOZIONE DI CONSAPEVOLEZZA, SENSO DI COMUNITÀ ED ESPERIENZE SIGNIFICATIVE

Nel progetto psicoeducativo “Le Nere Lame”, basato sull’applicazione del gioco di ruolo usato intenzionalmente con obiettivi terapeutici, sono proposte attività che concretamente, a partire dal corpo, promuovono *consapevolezza*, *senso di comunità* e *percorsi esperienziali* significativi e progressivi, contribuendo allo sviluppo del processo identitario dell’individuo nel contesto. La promozione intenzionale di tali elementi si colloca in netta contrapposizione al *narcisismo*, alla *fluidità* valoriale e relazionale e al *sensation seeking*, elementi stimolati dai sistemi ricorsivi di gratificazione interpersonale dei *social network*, illustrati in precedenza.<sup>29</sup>

Il progetto intende favorire i processi di crescita personale e adattamento sociale in adolescenti e giovani adulti, con l’intento di promuovere anche l’inclusione di individui in condizione di rischio/fragilità psichica, utilizzando una metodologia innovativa e coinvolgente.<sup>30</sup>

Obiettivi espliciti del progetto,<sup>31</sup> i quali orientano ed ispirano le attività proposte, sono:

<sup>29</sup> DAS, *et al.*, *Interventions for Adolescent Mental Health: An Overview of Systematic Reviews*.

<sup>30</sup> M. SCICCHITANO (a cura di), *Metodo LabGDR*; S.L. BOWMAN, A. STANDFORD, *Enhancing healthcare simulations and beyond: Immersion theory and practice*, «International Journal of Role-Playing» 6 2016 12-19.

<sup>31</sup> M. SCICCHITANO (a cura di), *Metodo LabGDR*; S.R. BALZAC, CAPELLA UNIVERSITY, SOCIAL AND BEHAVIORAL SCIENCES, U., *An exploration into how Live Action Role-Playing game (LARP) participants e...*, Proquest, East Eisenhower Parkway, 2019 (retrieved from <http://web.b.ebscohost.com/ehost/detail/detail?vid=13&sid=15eac25e-cf29-4650-a56c-fd27e4e13871%40sessionmgr120&bdata=Jmxhbm9aXQmc2l0ZT1laG9zdC1saXZl#AN=2017-01054-007&db=psyh>); D. SIMKINS, *Negotiation, simulation, and shared fantasy: Learning through live action r...*: The University of Wisconsin, Madison, 2012. Retrieved February 21, 2019 (from <http://web.b.ebscohost.com/ehost/detail/detail?vid=12&sid=0cff8117-c949-4f8e-8cb5-eb005b3264a2%40sessionmgr120&bdata=Jmxhbm9aXQmc2l0ZT1laG9zdC1saXZl#db=psyh&AN=2012-99171-082>).

- Aumento delle capacità di problem solving e di coping necessarie al superamento di situazioni stressanti;
- Acquisizione di nuove autonomie e senso di auto-efficacia;
- Raggiungere un maggiore grado di consapevolezza e di capacità di auto-monitoraggio;
- Stimolazione di capacità riflessive e metacognitive su emozioni, identità e sistemi valoriali (personali e sociali di provenienza e quello Tolkieniano);
- Sviluppo delle abilità di Teoria della Mente (Theory of Mind - ToM);
- Potenziamento delle Social skills e promozione di comportamento collaborativo;<sup>32</sup>
- Promozione di adattamento sociale e costruzione di legami di amicizia.

Di seguito si illustra come concretamente sono promossi nel progetto le finalità e le dimensioni precedentemente esposte, attraverso strumenti psico educazionali ed attività pratiche.<sup>33</sup>

Il *senso di comunità* è promosso attraverso:<sup>34</sup>

- *I Plotoni*: i ragazzi svolgono una parte delle loro avventure divisi in tre plotoni, piccoli gruppi identificati con i nomi di tre personaggi che per l'ambientazione di riferimento hanno sconfitto draghi per i quali vengono a interagire tra partecipanti anche ad anni differenti.<sup>35</sup>

<sup>32</sup> S.L. BOWMAN, A. LIEBEROTH, *Psychology and Role-Playing Games*, in J.P. ZAGAL, S. DETERDING (eds.), *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*, Routledge, New York 2018, 245-264.

<sup>33</sup> M. SCICCHITANO (a cura di), *Metodo LabGDR*.

<sup>34</sup> *Ibidem*.

<sup>35</sup> J.M. CHAN, R. LANG, M. RISPOLI, M. O'REILLY, J. SIGAFOOS, H. COLE, *Use of peer-mediated interventions in the treatment of autism spectrum disorders: A systematic review*, «Research in Autism Spectrum Disorders» 3 (4) 2009 876-889 (<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.rasd.2009.04.003>); S.J. ROGERS, *Interventions That Facilitate Socialization in Children with Autism*, «Journal

- *La peer education*: la divisione in plotoni mira a potenziare le conoscenze acquisite e dar spazio alla trasmissione orizzontale delle acquisizioni e delle esperienze, favorendo tra i membri del gruppo una modalità di partecipazione attiva, il confronto di differenti punti di vista, lo scambio di idee, l'analisi dei problemi e la ricerca condivisa di soluzioni.<sup>36</sup>
- *Il circle time*: strumento utilizzato per favorire la possibilità per ogni singolo di contribuire ai processi di gruppo; ciascuno nella sua diversità ha la possibilità di esprimersi e tutti i contenuti sono riconosciuti, condivisi e valorizzati; i conduttori saranno gli psicologi e le regole condivise al momento dell'avvio dell'attività.
- *Battle for Vilegis*: il gruppo si appoggia all'organizzazione di Battle For Vilegis nella quale abbiamo trovato un ottimo partner interessato agli aspetti educativi e riabilitativi del GRV. A fine anno proponiamo ai ragazzi di partecipare a Battle for Vilegis, un evento live nazionale della durata di quattro giornate al termine del quale viene svolta una verifica finale sull'esperienza e su tutto l'anno, in gruppo attraverso un *circle time*.
- *Colloqui psicologici individuali*: vengono effettuati nel corso dell'anno (almeno 2) con uno psicologo di riferimento, utili per la definizione e la verifica degli obiettivi individuali, la somministrazione dei test e la gestione di eventuali criticità. Il percorso proposto, infatti, pone attenzione sia alla dimensione del grup-

of Autism and Developmental Disorders» 30 (5) 2017 399-409 (<https://doi.org/10.1023/A:1005543321840>).

<sup>36</sup> CHAN, LANG, RISPOLI, O'REILLY, SIGAFOOS, COLE, *Use of peer-mediated interventions in the treatment of autism spectrum disorders: A systematic review*; K. PIERCE, L. SCHREIBMAN, *Increasing complex social behaviors in children with autism: effects of peer-implemented pivotal response training*, «Journal of Applied Behavior Analysis» 28 (3) 1995 285-295 (<https://doi.org/10.1901/jaba.1995.28-285>).

po che a quella individuale offrendo a ciascun partecipante la possibilità di definire obiettivi personali nell'ottica di potenziare quelle abilità personali che permettano d'essere più efficaci in quanto individui parte d'un gruppo.

- *Mormegiliath*: nome della Compagnia in elfico, durante le sessioni viene utilizzato spesso dai formatori o dai singoli giocatori come forma di incitamento, sostegno, esultanza; tale espressione, che si traduce letteralmente “tutte le Nere Lame”, pone enfasi sull'importanza dell'appartenenza e del sostegno reciproco.<sup>37</sup>
- È promosso un maggiore grado di *consapevolezza* e di capacità di auto-monitoraggio attraverso:<sup>38</sup>
- *Laboratori creativo-espressivi*: le arti espressive possono sostenere il processo di sviluppo dei talenti individuali, valorizzare le capacità espressive e creative, svilupparle e potenziarle. Inoltre, l'arte può essere efficace anche nella riduzione dei livelli di stress e un mezzo utile per esprimere le proprie emozioni e comunicarle agli altri (teatro, disegno, etc.).<sup>39</sup>
- *Interventi basati sulla mindfulness*: vengono dedicati specifici momenti alla consapevolezza, per favorire i processi di autoregolazione della gestione delle emozioni e dei processi sociali, stimolare meccanismi che promuovono qualità umane positive come empatia, compassione, altruismo. Tale strumento viene inserito in ogni fase

<sup>37</sup> ROGERS, *Interventions That Facilitate Socialization in Children with Autism*; CHAN, LANG, RISPOLI, O'REILLY, SIGAFOOS, COLE, *Use of peer-mediated interventions in the treatment of autism spectrum disorders: A systematic review*.

<sup>38</sup> M. SCICCHITANO (a cura di), *Metodo LabGDR*.

<sup>39</sup> E. FASSBINDER, U. SCHWEIGER, D. MARTIUS, O. BRAND-DE WILDE, A. ARNTZ, *Emotion regulation in schema therapy and dialectical behavior therapy*, «Frontiers in Psychology» 7 2016 1-19 (<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2016.01373>); D.M. THORP, A.C. STAHLER, L. SCHREIBMAN, *Effects of sociodramatic play training on children with autism*, «Journal of Autism and Developmental Disorders» 25 (3) 1995 265-282 (<https://doi.org/10.1007/BF02179288>).

del progetto (GDR da tavolo e GRV) e applicato sia in modalità “In Game” che “Out Game”.<sup>40</sup>

- Infine, al fine di promuovere ed offrire percorsi esperienziali significativi e progressivi, sono utilizzati i seguenti strumenti ed attività:<sup>41</sup>
- *La dinamica dell’Ombra*: questa dinamica viene utilizzata per rappresentare gli aspetti dell’esperienza umana personale e sociale che possono favorire l’instaurarsi di una condizione di malessere persistente. Attraverso la progressiva evoluzione ed involuzione nel personaggio di elementi relativi all’Ombra, egli potrà sperimentare esperienze progressivamente significative per lo strutturarsi della sua identità. Alla base di tale dinamica c’è l’idea che ogni persona abbia un’inclinazione alla vulnerabilità che può, a causa della corruzione, portare alla sottomissione all’Ombra. Non è la vulnerabilità in sé ad essere elemento del male, ma diventa il perno interiore sul quale l’Ombra fa leva per soggiogare. I tipi di vulnerabilità, ispirati ai peccati capitali, tra cui i ragazzi possono scegliere per il proprio personaggio, sono: ricerca di potere (superbia), desiderio di conoscenza (vanagloria), gusto del bello (avidità), veemenza (ira), distacco (accidia), edonismo (gola lussuria). Il messaggio chiave è che avere la capacità di godere di ciò che da piacere sia una qualità che se insidiata dal male può portare a vivere unicamente per procurarsi piacere fine a sé stesso e ad esserne dipendente. Il personaggio vive quindi un movimento interiore tra tali elementi più o meno presenti dentro di sé e, gradualmente e progres-

<sup>40</sup> A. RIVERS, I.E. WICKRAMASEKERA, R.J. PEKALA, J.A. RIVERS *Empathic Features and Absorption in Fantasy Role-Playing*, «American Journal of Clinical Hypnosis» 58 (3) 2016 286-294 (<https://doi.org/10.1080/00029157.2015.1103696>); S.D. PRESTON, F.B. DE WAAL, *Empathy: Its ultimate and proximate bases*, «Behavioral Brain Science», 25 (1) 2002 1-20.

<sup>41</sup> M. SCICCHITANO (a cura di), *Metodo LabGDR*.

sivamente, sperimenta un mutamento significativo del proprio sé.

- *Ambientazione Tolkieniana*: il gioco si serve di un'ambientazione specifica all'interno della quale, seguendo il regolamento e l'iniziativa dei singoli, i giocatori si muovono e procedono insieme. Ogni giocatore può caratterizzare il suo personaggio, a seconda del tipo di gioco di ruolo, nelle sue peculiarità caratteriali, nell'abbigliamento, nell'equipaggiamento e nella storia, che è sempre personale ed unica. Considerato il contesto sociale attuale, di cui già discusso in precedenza, e le difficoltà comuni tra i giovani, i quali faticano talvolta a orientarsi e a trovare riferimenti e sistemi valoriali stabili, si è scelto di utilizzare un'ambientazione che fosse dotata di questo tipo di contenuti: il mondo fantastico creato da J.R.R. Tolkien. L'ambientazione viene usata, quindi, non soltanto per la scelta di nomi, classi dei personaggi e sfondo narrativo ma, soprattutto, per attingere dall'ambiente valoriale proposto dall'autore, i temi centrali quali l'esistenza del Bene e la necessità di opposizione al Male, la libertà, l'importanza del coraggio e dell'epica, il senso del sacrificio, il valore della compassione, dell'amicizia e del gruppo (la "Compagnia"), la responsabilità individuale, il pericolo dell'Ombra, la quale interessa l'esperienza di ciascun uomo, fuori e dentro di lui.
- *Cura, Combattimento e Sapienza*: sono rappresentati nel gioco sia nello stemma delle Nere Lame (rispettivamente: lacrima, spada e stelle) che dai tre maestri referenti. Sono i tre aspetti che i personaggi sono chiamati ad "allenare" se vogliono davvero aderire alla Compagnia e avventurarsi nella missione di difesa del Bene e lotta contro il Male.

In conclusione, è importante sottolineare la centralità della *dimensione corporea* nel perseguire gli obiettivi prefissati attra-

verso tali strumenti e modalità. Grazie ai più recenti sviluppi nella comprensione del funzionamento mentale e di pratiche cliniche e formative, il ruolo del corpo nei contesti riabilitativi e psicoterapeutici ha preso sempre più spazio e sostanza: si sta attuando il passaggio sostanziale da interventi quasi esclusivamente verbali a interventi sul corpo dove il processo terapeutico è incentrato sul riconoscimento dell'attività mentale in quanto tale attraverso interventi meditativi ed esperienziali. Apprendendo in gruppo e con il corpo, si sfrutta il *modeling* come modalità e fonte di acquisizione di schemi comportamentali.

## 5. CONCLUSIONE

In un contesto caratterizzato dal rischio di iperconnessione ed abuso dei dispositivi tecnologici, d'una crisi identitaria caratterizzante la società moderna e dal rischio concreto che un circolo autoperpetuante continui a minare l'identità della persona umana, è stata proposta una riflessione sul ruolo che le emozioni hanno nella costruzione dell'identità personale. Tale riflessione trova concreta applicazione nel laboratorio psicoeducativo, sperimentato ormai da diversi anni "Le Nere Lame", frutto della brillante applicazione del Metodo LabGDR.

## BIBLIOGRAFIA

- W. ADMIRAAL, J. HUIZENGA, S. AKKERMAN, G. TEN DAM, *The concept of flow in collaborative game-based learning*, «Computers in Human Behavior» 27 (3) (2011) 1185-1194.
- S. AHUJA, A. SAHA, *They lead, you follow: Role of non-directive play therapy in building resilience*, «Journal of Psychological Research», 11 (1) 2016 167-175 (retrieved from <http://web.b.ebscohost.com/ehost/detail/detail?vid=15&sid=0cff8117-c949-4fbe-8cb5-eb005b3264a2%-40sessionmgr120&bdata=Jmxhbmc9aXQmc2l0ZT1laG9zdC1saX-Zl#AN=2016-32553-017&db=psyh>).
- N. AJLEAA, N. MAAROF, *The Effect of Role-Play and Simulation Approach on Enhancing ESL Oral Communication Skills*, «International Journal of Research in English Education», 3/3 2018 63-71.

- L. ANOLLI, *La sfida della mente multiculturale*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2011.
- J. ARJORANTA, *Defining Role-Playing Games as Language-Games*, «International Journal of Role-Playing» (2) 2011 3-17 (retrieved from <http://www.ijrp.subcultures.nl/wp-content/issue2/IJRPissue2-Article1.pdf>).
- S.R. BALZAC, CAPELLA UNIVERSITY, SOCIAL AND BEHAVIORAL SCIENCES, U., *An exploration into how Live Action Role-Playing game (LARP) participants e...*, Proquest, East Eisenhower Parkway, 2019 (retrieved from <http://web.b.ebscohost.com/ehost/detail/detail?vid=13&sid=15eac25e-cf29-4650-a56c-fd27e4e13871%40sessionmgr120&bdata=JmxxhbmC9aXQmc2l0ZT1laG9zdC1saXZl#AN=2017-01054-007&db=psych>).
- C. BARNEY, *On the spectrum, on the stage*, «Teaching theatre», 26 (4) 2019 6-13 (retrieved from <http://web.b.ebscohost.com/ehost/detail/detail?vid=28&sid=0cff8117-c949-4fbc-8cb5-eb005b3264a2%40sessionmgr120&bdata=JmxxhbmC9aXQmc2l0ZT1laG9zdC1saXZl#db=eue&AN=108555982>).
- S. BARON-COHEN, *Perceptual role taking and protodeclarative pointing in autism*, «British Journal of Developmental Psychology» 7 (2) 1989 113-127 (<https://doi.org/10.1111/j.2044-835X.1989.tb00793.x>).
- M.K. BELMONTE, *Autism and Abnormal Development of Brain Connectivity*, «Journal of Neuroscience» 24(42) 2004 9228-9231 (<https://doi.org/10.1523/JNEUROSCI.3340-04.2004>).
- K. BECKER, *Learning by doing: A comprehensive guide to simulations, computer games, and pedagogy in e-learning and other educational experiences*, «Canadian Journal of Learning and Technology / La Revue Canadienne de l'apprentissage et de La Technologie» 31 (2) 2005 105-108.
- S.S. BOOCOCK, E.O. SCHILD, *Simulation games in learning*, Sage Publications, Beverly Hills CA, 1968; Y. ANZAI, H.A. SIMON, *The theory of learning by doing*, «Psychological Review», 86(2) 1979, 124-140 (<https://doi.org/10.1037/0033-295X.86.2.124>); MESIBOV, *Social skills training with verbal autistic adolescents and adults: A program model*.
- S.L. BOWMAN, A. LIEBEROTH, *Psychology and Role-Playing Games*, in J.P. ZAGAL, S. DETERDING (eds.), *Role-Playing Game Studies: Trans-media Foundations*, Routledge, New York 2018, 245-264.

- S.L. BOWMAN, A. STANDIFORD, *Enhancing healthcare simulations and beyond: Immersion theory and practice*, «International Journal of Role-Playing» 6 2016 12-19.
- A. BYERS, F. CROCCO, *The role-playing society: essays on the cultural influence of RPGs*, McFarland Publishing, Jefferson, 2016.
- T. CANTELMÌ, *La psicoterapia nell'era tecnoliquida* «Modelli per la mente» 6 (1) 2014 5-8.
- L. CARR, M. IACOBONI, M.C. DUBEAU, J.C. MAZZIOTTA, G.L. LENZI, *Neural mechanism of empathy in humans: a relay for imitation to limbic areas*, «Proceedings of National Academic Sciences» 100 2003 5497-5502.
- M. CECCARELLI (a cura di), *La relazione incarnata: neurobiologia e complessità del comportamento umano*, in M. ANDOLFI, M. VIARO, *Biologia e relazioni*, Franco Angeli, Milano 2001.
- IDEM, *La mente: proprietà della relazione corpo-mondo*, «Psicobiettivo XXIX», (2) 2009 17-30.
- IDEM, *L'organizzazione gerarchico-funzionale della mente: lo sviluppo dei processi mentali*, in C. BLUNDO (a cura di), *Neuroscienze cliniche del comportamento*, Elsevier, Amsterdam 2011.
- J.M. CHAN, R. LANG, M. RISPOLI, M. O'REILLY, J. SIGAFOOS, H. COLE, *Use of peer-mediated interventions in the treatment of autism spectrum disorders: A systematic review*, «Research in Autism Spectrum Disorders» 3 (4) 2009 876-889 (<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.rasd.2009.04.003>).
- A.R. DAMASIO, *Descartes'Error. Emotion, Reason and the Human Brain*, 1994 (tr. it. *L'errore di Cartesio. emozione, ragione e cervello umano*, Adelphi, Milano 1995).
- IDEM, *The feeling of what Happens. Body and Emotion in the Making of Consciousness*, 1999 (tr. it. *Emozione e coscienza*, Adelphi, Milano, 2000).
- IDEM, A., *Self comes to mind: Construction the conscious brain*, Pantheon Books, New York 2010.
- DAMASIO, A., CARVALHO, G.B., *The nature of feelings: evolutionary and neurobiological origins*, «Nature Reviews in Neuroscience», 14 (2) 2013 143-152.
- J.K. DAS, R.A. SALAM, Z.S. LASSI, *et. al.*, *Interventions for Adolescent Mental Health: An Overview of Systematic Reviews*, «Journal of Developmental and Behavioral Pediatrics» 59 (2016) 49-60 (<https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2016.06.020>).

- DEMOPOLIS., *Su smartphone e web il “patto generazionale” sembra impossibile*, 2018 (retrived from: [https://www.agi.it/innovazione/italiani\\_uso\\_internet\\_dati\\_demopolis\\_smartphone-1831651/news/2017-05-31/](https://www.agi.it/innovazione/italiani_uso_internet_dati_demopolis_smartphone-1831651/news/2017-05-31/)).
- DIREZIONE GENERALE DEL SISTEMA INFORMATIVO E STATISTICO SANITARIO, *Relazione sullo Stato Sanitario del Paese*, 2010 (retrived From: [http://www.salute.gov.it/imgs/C\\_17\\_pubblicazioni\\_1655\\_allegato.pdf](http://www.salute.gov.it/imgs/C_17_pubblicazioni_1655_allegato.pdf)).
- EDELMAN, G.M., *The remebered present. A biological theory of consciousness*, Basic Books, New York, 1989 (tr. it. *Il presente ricordato. una teoria biologica della coscienza*, Rizzoli, Milano, 1991).
- IDEM, *Bright Air, Brilliant Fire. On the Matter of the Mind*, Basic Books, New York, 1992 (tr. it. *Sulla materia della mente*, Adelphi, Milano, 1993).
- E. FASSBINDER, U. SCHWEIGER, D. MARTIUS, O. BRAND-DE WILDE, A. ARNTZ, *Emotion regulation in schema therapy and dialectical behavior therapy*, «Frontiers in Psychology» 7 2016 1-19 (<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2016.01373>).
- E. FEIN, *Making Meaningful Worlds: Role-Playing Subcultures and the Autism Spectrum*, «Cult Med Psychiatry» 39 2015 299-321 (<https://doi.org/10.1007/s11013-015-9443-x>).
- J.C. FLACK, L.A. JEANNOTTE, F. DE WAAL, *Play signaling and the perception of social rules by juvenile chimpanzees (Pan troglodytes)*, «Journal of Comparative Psychology» 118 (2) 2004 149; TUOMAS H., *Physical Presence in Simulation, A Scratch at the Surface of Complexity*.
- V. GALLESE, A. GOLDMAN, *Mirror neurons and the simulation theory of mind-reading*, «Trends in Cognitive Science», 2 1998 493-501.
- IDEM, *Embodied simulation: from neurons to phenomenal experience*, «Phenomenology and the Cognitive Science», 4 2005 23-48.
- P. GRAY, *The Decline of Play and the Rise of Psychopathology in Children and Adolescents*, «American Journal of Play», 3/4 (2011), 443-463; G. LISSAK, *Adverse physiological and psychological effects of screen time on children and adolescents: Literature review and case study*, «Environmental Research», 164 2018 149-157 (<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.envres.2018.01.015>).
- L. GJEDDE *Potentials of a Narrative Game-Based Curriculum Framework for Enhancing Motivation and Collaboration*, in *Proceedings of the*

- 8th European Conference on Games Based Learning. Academic Conferences and Publishing International*, 2014.
- S.L.B. KAYLOR, *Dungeons and Dragons and literacy: The role tabletop role-playing games can play in developing teenagers' literacy skills and reading interests*, «Graduate Research Papers» 215 2017 1-47.
- P. LANKOSKI, *Game Research Methods: An Overview*, lulu.com, 2015 (<https://doi.org/10.1184/R1/6686765.v1>).
- N. LARTI, E. ASHOURI, A. AARABI, *The effect of an empathy role-play program for operating room nursing students*, «Journal of Educational Evaluation for Health Professions» 15 2018 29 (<https://doi.org/10.3352/jeehp.2018.15.29>).
- LA ROSA C., ONOFRI, A., *Dal basso in alto (e ritorno...)*. *Nuovi approcci bottom-up: psicoterapia cognitiva, corpo, EMDR*, Edizioni Apertamenteweb, Roma, 2017.
- D.J. LEONARD, T. THURMAN, *Bleed out on the Brain. The Neuroscience of Character to Player Spillover in Larp*, «International Journal of Role-Playing» 9 2018 9-15.
- A. LIEBEROTH, *Shallow Gamification: Testing Psychological Effects of Framing an Activity as a Game*, «Games and Culture» 10 (3) 2015, 229-248 (<https://doi.org/10.1177/1555412014559978>).
- G. LISSAK, *Adverse physiological and psychological effects of screen time on children and adolescents: Literature review and case study*, «Environmental Research», 164 2018 149-157 (<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.envres.2018.01.015>).
- G. LOCKWOOD, I. SHAW, *Schema Therapy and the Role of Joy and Play*, in J. WILEY & SONS, *The Wiley-Blackwell Handbook of Schema Therapy*, Chichester, UK, 2012, 209-227 (retrived from: <https://doi.org/10.1002/9781119962830.ch14>).
- S. LYNNE BOWMAN, *The Wyrd Con Companion Book 2014*, The Wyrd C, Los Angeles, 2014.
- P.D. MACLEAN, *A Triune Concept of the Brain and Behaviour*, University of Toronto Press, Toronto, 1973 (tr. it. *Evoluzione del cervello e comportamento umano*, Einaudi, Torino 1984).
- IDEM, *Evoluzione del cervello e del comportamento umano. Studi sul cervello trino*, Einaudi, Torino 1984.
- M.L. MANCA *Amore e Psiche. La dimensione corporea in psicoterapia*, Alpes, Roma, 2018.

- I.G. MEISTER, S.M. WILSON, C. DEBLIECK, A.D. WU, M. IACOBONI, *The essential role of premotor cortex in speech perception*, «Current Biology», 17 2007 1692-1699.
- G.B. MESIBOV, *Social skills training with verbal autistic adolescents and adults: A program model*, «Journal of Autism and Developmental Disorders» 14 (4) 1984 395 (<https://doi.org/10.1007/BF02409830>).
- M. MONTOLA, *The invisible rules of role-playing: the social framework of role-playing process*, «International Journal of Role-Playing» 1 (1) 2009 22-36.
- J., NESI, M.J. PRINSTEIN, *In Search of Likes: Longitudinal Associations Between Adolescents' Digital Status Seeking and Health-Risk Behaviors*, «Journal of Clinical Child & Adolescent Psychology» 48 (5) 2019 740-748 (<https://doi.org/10.1080/15374416.2018.1437733>).
- A. ORBEN, A.K., PRZYBYLSKI, *The association between adolescent well-being and digital technology use*, «Nature Human Behaviour» 3 (2) 2019 173-182 (<https://doi.org/10.1038/s41562-018-0506-1>).
- J. PANKSEPP, *Can PLAY diminish ADHD and facilitate the construction of the social brain?*, «Journal of the Canadian Academy of Child and Adolescent Psychiatry» 16 (2) 2007 57.
- J. PANKSEPP, L. BIVEN, *The archeology of mind. neuroevolutionary origins of human emotions*, Norton, New York, 2012 (tr. it. *Archeologia della mente. origini neuroevolutive delle emozioni primarie*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2014).
- K. PIERCE, L. SCHREIBMAN, *Increasing complex social behaviors in children with autism: effects of peer-implemented pivotal response training*, «Journal of Applied Behavior Analysis» 28 (3) 1995 285-295 (<https://doi.org/10.1901/jaba.1995.28-285>).
- S.D. PRESTON, F.B. DE WAAL, *Empathy: Its ultimate and proximate bases*, «Behavioral Brain Science», 25 (1) 2002 1-20.
- A.K. PRZYBYLSKI, N. WEINSTEIN, *A Large-Scale Test of the Goldilocks Hypothesis: Quantifying the Relations Between Digital-Screen Use and the Mental Well-Being of Adolescents*, «Psychological Science», 2017 (retrived from: <https://doi.org/10.1177/0956797616678438>).
- A.A. RANDALL, *The Relationship Between Social Skills and Problem Behaviors in Adolescent Males with Autism Spectrum Disorders*, 2019 (Dissertation).
- M.A.F. RANDI, H.F. DE CARVALHO, *Learning Through Role-Playing Games: an Approach for Active Learning and Teaching*, «Revis-

- ta Brasileira de Educação Médica» 37 (1) 2013 80-88 (<https://doi.org/10.1590/S0100-55022013000100012>).
- P.A. RAO, D.C. BEIDEL, M.J. MURRAY, *Social Skills Interventions for Children with Asperger's Syndrome or High-Functioning Autism: A Review and Recommendations*, «Journal of Autism and Developmental Disorders», 38 (2) 2008 353-361 (<https://doi.org/10.1007/s10803-007-0402-4>).
- A. RIVERS, I.E. WICKRAMASEKERA, R.J. PEKALA, J.A. RIVERS *Empathic Features and Absorption in Fantasy Role-Playing*, «American Journal of Clinical Hypnosis» 58 (3) 2016 286-294 (<https://doi.org/10.1080/00029157.2015.1103696>).
- G. RIZZOLATTI, C. SINIGAGLIA, *So quel che fai. Il cervello che agisce e i neuroni specchio*, Cortina Editore, Milano 2006.
- W.A.H. ROBINSON, *The Potential Benefits and Deficits of Role Playing Gaming*, Rpgresearch.com, 2007.
- S.J. ROGERS, *Interventions That Facilitate Socialization in Children with Autism*, «Journal of Autism and Developmental Disorders» 30 (5) 2017 399-409 (<https://doi.org/10.1023/A:1005543321840>).
- I. ROSENFELD, *The strange, familiar, and forgotten*, Basic Books, New York, 1992 (tr. it. *Lo strano, il familiare, il dimenticato. Un'anatomia della coscienza*, Rizzoli, Milano 1992).
- J.G. ROSSELET, S.D. STAUFFER, *Using group role-playing games with gifted children and adolescents: A psychosocial intervention model*, «International Journal of Play Therapy», 22 (4) 2013 173-192 (<https://doi.org/10.1037/a0034557>).
- S. SALCUNI, C. MAZZESCHI, C. CAPELLA, C., *Editorial: The Role of Play in Child Assessment and Intervention*, «Frontiers in Psychology» 8, 2017 1-3 (<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.01098>).
- M. SCICCHITANO (a cura di), *Metodo LabGDR, un manuale operativo per l'utilizzo del gioco di ruolo in clinica, educazione e formazione*. Franco Angeli, Milano 2019.
- B. SHAPIRO, *Your core energy is withink your grasp*, «Bioenergetic Analysis» 18 Edition Psychosozial, 2008.
- IDEM, *Ridurre la paura attraverso la risata, manuale per il workshop*, 2013 (retrived from: <http://www.fiap.info/workshop2016/pdf/nitrodi-b-81.pdf>).
- D. SIMKINS, *Negotiation, simulation, and shared fantasy: Learning through live action r...*: The University of Wisconsin, Madison, 2012. Re-

- trieved February 21, 2019 (from, <http://web.b.ebscohost.com/ehost/detail/detail?vid=12&sid=0cff8117-c949-4f8e-8cb5-eb005b3264a2%-40sessionmgr120&bdata=Jmxhbm9aXQmc2l0ZT1laG9zdC1saX-Zl#db=psyh&AN=2012-99171-082>).
- T. SINGER, B. SEYMOUR, J.P. O'DOHERTY, K.E. STEPHAN, R.J. DOLAN, C.D. FRITH, *Empathic neural responses are modulated by the perceived fairness of others*, «Nature», 439 2006 466-469.
- S. M. SIVIV, J. PANKSEPP, *In search of the neurobiological substrates for social playfulness in mammalian brains*, «Neuroscience & Biobehavioral Reviews» 35 (9) 2011 1821-1830.
- J.M. SMYTH, *Beyond Self-Selection in Video Game Play: An Experimental Examination of the Consequences of Massively Multiplayer Online Role-Playing Game Play*, «CyberPsychology & Behavior», 10 (5) 2007 717-721 (<https://doi.org/10.1089/cpb.2007.9963>).
- M. SOLOMON, M. MILLER, S.L. TAYLOR, S.P. HINSHAW, C.S. CARTER, *Autism Symptoms and Internalizing Psychopathology in Girls and Boys with Autism Spectrum Disorders*, «Journal of Autism and Developmental Disorders» 2012 48-59 (<https://doi.org/10.1007/s10803-011-1215-z>).
- P.J. TANSEY, *Educational aspects of simulation*, McGraw-Hill Publishing Company Limited, Berkshire 1971.
- A. TEAM, *5 Surprising Benefits of Role-playing Games There's Something For Everyone Ready to Try Roleplay Games for Yourself?*, 2017 (retrieved from: <https://www.lifehacker.com.au/2015/02/the-surprising-benefits-of-role-playing-games-and-how-to-get-started/>).
- D.M. THORP, A.C. STAHLER, L. SCHREIBMAN, *Effects of sociodramatic play training on children with autism*, «Journal of Autism and Developmental Disorders» 25 (3) 1995 265-282 (<https://doi.org/10.1007/BF02179288>).
- J. TSE, Æ.J. STRULOVITCH, Æ.V. TAGALAKIS, L. MENG, Æ.E. FOMBONNE, *Social Skills Training for Adolescents with Asperger Syndrome and High-Functioning Autism*, 2007 1960-1968 (<https://doi.org/10.1007/s10803-006-0343-3>).
- J. TUOMAS H., *Physical Presence in Simulation, A Scratch at the Surface of Complexity*, «International Journal of Play Therapy» 6 2016 29-32.
- A. TYCHSEN, M. HITCHENS, T. BROLUND, M. KAVAKLI, *Live action role-playing games: Control, communication, storytelling, and*

- MMORPG similarities*, «Games and Culture», 1 (3) 2006 252-275 (<https://doi.org/10.1177/1555412006290445>).
- J.M. TWENGE, *Why increases in adolescent depression may be linked to the technological environment*, «Current Opinion in Psychology» 32 2020 89-94 (<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2019.06.036>).
- M. ULJAREVIĆ, D. HEDLEY, K. ROSE, I. MAGIATI, R. YING, C. DISSANAYAKE, *Anxiety and Depression from Adolescence to Old Age in Autism Spectrum Disorder*, «Journal of Autism and Developmental Disorders», 50 (2020, 3155-3165 (<https://doi.org/10.1007/s10803-019-04084-z>).
- L.A.M.W. WIJNHOFEN, H. NIELS-KESSELS, D.H.M. CREEMERS, A.A. VERMULST, R. OTTEN, R.C. M.E. ENGELS, *Prevalence of comorbid depressive symptoms and suicidal ideation in children with autism spectrum disorder and elevated anxiety symptoms*, «Journal of Child & Adolescent Mental Health» 31 (1) 2019 77-84 (<https://doi.org/10.2989/17280583.2019.1608830>).
- YOUAKIM, G., *Dungeon Classroom Guide: Using Tabletop Role-Playing Games in the Classroom*, University of Minnesota, Morris, 2019.
- WORLD HEALTH ORGANIZATION-WHO, *Prevention of Mental Disorders. Effective Interventions and Policy Options*, in WHO, *A Report of the World Health Organization, Department of Mental Health and Substance Abuse in collaboration with the Prevention Research Centre of the Universities of Nijmegen and Maastricht*, 2004.