

II Softair Training: uno sport di simulazione al servizio della formazione aziendale

di Daniela Fregosi



II Softair: che cos'è?

Il Softair è uno **sport riconosciuto dal CONI** come FISA (Federazione Italiana Soft Air) dal 1996. Si tratta di una pratica molto recente in Italia ma nata precedentemente in Giappone e poi importata. Il termine che meglio descrive l'essenza del Softair è "simulazione". I giocatori di Softair (uomini e donne), infatti, si dividono in due (o più) squadre che devono raggiungere uno o più obiettivi predefiniti simulando uno scontro armato. Ogni giocatore ha in dotazione una o più armi giocattolo (pistola, fucile, mitraglietta) che possono facilitare o essere necessarie al raggiungimento dell'obiettivo assegnato (non è previsto, però, il contatto fisico tra i giocatori in modo da eliminare la componente "violenta" della simulazione). Nel Softair è presente la variabile tempo in quanto gli obiettivi devono essere perseguiti in un arco di tempo prestabilito (es. un'ora).

Alcuni **esempi di obiettivi** che la squadra di Softair deve conseguire all'interno di un gioco:

- conquista bandiera avversaria
- conquista di una postazione
- mantenimento di una postazione
- liberazione di un prigioniero
- eliminazione della squadra avversaria

In molti casi il gioco diviene più complesso trasformandosi in una vera e propria "storia" (es. recupero del pilota caduto in territorio nemico con una squadra che lo

deve riportare al campo base e una squadra nemica che deve eliminare i soccorritori e portare il prigioniero nel proprio campo per essere interrogato).

In genere un incontro di Softair ha una **durata** che può variare dalle 2 alle 4 ore, prevedere più giochi ed essere effettuato di giorno o di notte. Naturalmente le "notturne" sono più adrenalizzanti perchè impediscono ai giocatori l'uso della vista per le azioni e quindi la persona è stimolata ad usare gli altri sensi/risorse che di solito sotto-utilizza.

Il Softair necessita di **ambienti** generalmente boschivi ma può essere svolto anche in territori urbani come cascine abbandonate, fabbriche dismesse, ruderi, cave abbandonate; tutti luoghi che, comunque, sono caratterizzati da ostacoli naturali o artificiali (in ogni caso affrontabili mobilitando le proprie risorse).

Il Softair **non presenta alcun pericolo** per il giocatore perché utilizza armi giocattolo che sparano pallini di ceramica molto piccoli che sono innocui (e non inquinanti). L'unico accorgimento richiesto è un abbigliamento adeguato che protegga la parte più vulnerabile del corpo, gli occhi, con maschere o occhiali. Oltre alla protezione per gli occhi, è d'obbligo una tenuta che mimetizzi il giocatore (tuta mimetica, vari mezzi di mimetizzazione).

L'eliminazione di un avversario (od accidentalmente di un compagno di squadra) colpito da uno o più pallini è rappresentata dalla sua stessa dichiarazione (esclamazione "morto!"). E' ovvio, quindi, che una delle prime regole/requisiti di questo sport è la correttezza sportiva di chi lo pratica. In genere, comunque, allo scopo di interrompere "il flusso di pallini", ogni giocatore ha tutto l'interesse, se colpito, a dichiarare l'avvenuta morte. In ogni caso, il giocatore colpito si reca nell'apposita area (una sorta di campo/cimitero provvisorio) e potrà rientrare nel gioco successivo.

Scelto il gioco vengono costituite le diverse squadre tenendo conto delle armi in dotazione (cercando di equilibrare le risorse di ogni squadra) e dell'esperienza dei giocatori. Ogni squadra identifica un capitano (solitamente quello che i giocatori stimano più esperto) ed eventualmente un campo base (se il tipo di gioco lo richiede).

Se chiediamo ad un softgunner le **caratteristiche del miglior giocatore**, egli risponderà che deve.....:

- essere un buon tiratore
- essere un camaleonte (all'occasione sa diventare "invisibile")
- saper gestire gli imprevisti
- mantenere la calma anche "sotto pressione"
- saper lavorare in gruppo (non è un individualista)
- saper muoversi nell'ambiente ("bosco", "macchia", "aree urbane")
- amare e rispettare la natura
- riconoscere gli errori commessi e imparare da essi
- essere silenzioso, agile e veloce

L'utilizzo del Softair nella formazione esperienziale

E' ormai indubbio il valore formativo che lo sport ha non solo per il fisico ma anche per mente e carattere : il gioco di squadra, il rispetto delle regole, la gestione del tempo, la tenacia, lo sviluppo delle capacità di sopportazione della fatica, il lavoro di gruppo, ecc....

All'estero ed ormai anche in Italia tutto ciò non è soltanto dichiarato, ma si è passati all'applicazione pratica utilizzando molti sport "naturalistici" dai nomi suggestivi

(rafting, climbing, canoeing, walking, orienteering, kayaking, sailing, ecc...) allo scopo di sviluppare capacità personali e professionali.

Ed è da questa premessa che nasce il legame tra Softair, Outdoor Training e competenze professionali.

La filosofia del Softair si ricollega, quindi, per quanto riguarda i principi generali, alle esperienze/obiettivi dell'Outdoor Training soprattutto per i seguenti aspetti:

- **Praticità:** accento posto alla componente pratica e di raggiungimento degli obiettivi, caratteristica che rende più facilmente trasferibile l'esperienza al contesto professionale. Non si tratta, quindi, di vivere una pura sfida con se stessi in un ambiente naturale per lo sviluppo personale ma anche, e soprattutto, acquisire consapevolezza e capacità rispetto ad alcune componenti del comportamento manageriale efficace.
- **Confronto:** accento dato al confronto con l'esterno in quanto il gruppo non è solo ma deve confrontarsi, cooperare, negoziare ed in alcuni casi lottare in presenza di altre squadre.
- **Apprendimento fuori confine :** condizioni di apprendimento estranee o poco familiari ai soggetti e prevalentemente del tipo "territori naturali" più o meno hard, inospitali o difficili (ad esempio fiumi, boschi, territori sconosciuti, ruderi, aree industriali dismesse). Tali condizioni sviluppano la capacità di gestire la novità, il cambiamento, l'incertezza in tempo reale. E' ovvio che le difficoltà presentate ai partecipanti sia in termini di ambiente che di compiti/obiettivi da perseguire non possono prevedere situazioni "estreme" che potrebbero paralizzare l'apprendimento. In questo il Softair si differenzia da altre pratiche dove l'obiettivo principale è sperimentare la sopravvivenza in territori estremi. Si tratta, invece, di difficoltà da un lato gestibili e superabili mobilitando le risorse fisiche e mentali dell'individuo singolo e del gruppo, dall'altro di difficoltà che facilitino il trasferimento dell'apprendimento in situazioni di tipo personale/professionale.
- **Compiti reali:** i compiti di apprendimento sono compiti reali (esempio conquista bandiera avversaria, conquista di una postazione, mantenimento di una postazione, liberazione di un prigioniero, distruzione della squadra avversaria, ecc...) legati a problemi reali per persone reali in campo reale e con vincoli reali. In tali condizioni ambientali le decisioni devono essere prese e le conseguenze da esse derivanti sono reali, immediate e tangibili, la comunicazione deve essere chiara ed essenziale, il tipo di reazione/gestione di situazioni caratterizzate da "pressione" fisica e psicologica si fissa permanentemente nelle menti dei partecipanti. A differenza delle simulazioni e dei minicasi effettuati nelle aule tradizionali di formazione, i partecipanti sperimentano un processo di apprendimento attivo nel quale i risultati dei loro comportamenti/decisioni hanno un impatto diretto, reale ed immediato. Inoltre nelle situazioni di apprendimento dell'aula tradizionale (simulazioni e role-playing) gli individui possono in parte "barare", cosa che non è possibile nel Softair
- **Divertimento:** la metodologia si propone di associare il momento didattico/formativo al divertimento dimostrando che si può imparare anche divertendosi.
- **Sfida:** la componente sfida è essenziale. La sfida con se stessi per il superamento delle proprie barriere fisiche e psicologiche, la sfida verso il

contesto ambientale nuovo e sfavorevole, la sfida verso la/le squadre avversarie.

- **Forte motivazione:** ogni partecipante ed il gruppo nel suo insieme sperimenta la motivazione al raggiungimento degli obiettivi perché messo in situazioni reali e di coinvolgimento personale massimo. Inoltre viene sperimentato il superamento delle proprie barriere fisiche e psicologiche con conseguente aumento della motivazione.

Le finalità del metodo sono, quindi, quelle di proporre un percorso di apprendimento dalla realtà in situazioni che richiedono un completo coinvolgimento del soggetto (anche fisico) ed in condizioni inabituali tali da richiedere al soggetto stesso l'utilizzazione di tutte le sue risorse e la sperimentazione attiva in assenza di punti di riferimento stabili e rassicuranti.

Il Softair si differenzia da altre attività di "sopravvivenza" perché tende a proporsi come metodologia per lo sviluppo di competenze professionali. Si tratta, quindi, di un mezzo e non di un fine. Inoltre può essere sperimentato da chiunque (uomo o donna che sia) perché non richiede un particolare allenamento ed addestramento fisico.

Le competenze sviluppabili attraverso il Softair

- **Problem solving:** capacità di analizzare e risolvere i problemi incontrati attraverso la comprensione della situazione (ricerca ed analisi delle informazioni), la formulazione di una diagnosi, l'individuazione delle soluzioni possibili, la scelta di quella più efficace ed il suo presidio (definizione delle azioni da adottare ed i rischi comportati).
- **Decision making:** capacità di prendere una quantità di micro decisioni ad alta frequenza (possibilmente giuste) chiarendole, assumendosene la responsabilità ed i rischi derivanti, gestendone gli esiti e valutando la variabile tempo. Per esempio: attaccare o non attaccare, passare o meno, sparare o non sparare, rischiare di essere visti/sentiti o di non raggiungere l'obiettivo, colpire un nemico o un compagno di squadra, ecc...
- **Comunicazione:** capacità di esprimersi in modo chiaro ed efficace dimostrando disponibilità all'ascolto e risultando convincente (comunicare la propria postazione, una strategia di difesa, l'avvistamento di un avversario, ecc...).
- **Leadership e conduzione del gruppo:** capacità di trasmettere modelli di comportamento guidando verso il raggiungimento degli obiettivi prefissati, esercitando deleghe efficaci, stimolando il senso di appartenenza e la partecipazione, cogliendo e valorizzando le differenze individuali (assegnare i compiti, definire una strategia "vendendola" ai compagni, creare uno spirito di squadra, ecc...).
- **Pianificazione:** capacità di preparare un attacco, una strategia d'azione, la propria attrezzatura personale (occhiali, caricatori, elementi mimetici, ecc...).
- **Organizzazione:** capacità di realizzare programmi operativi allocando ed organizzando le risorse (compagni, armi, attrezzature) coerentemente con gli obiettivi da raggiungere e controllando/supervisionando.
- **Tenacia:** capacità di agire con perseveranza rispetto agli obiettivi operando con continuità e sopportando situazioni di stress elevato per periodi non brevi. Abituarsi a resistere, aspettare in silenzio, tenendo sotto controllo le proprie

paure, entusiasmo, fretta, impulsività (in funzione del perseguimento degli obiettivi).

- **Equilibrio:** capacità di mantenere sotto controllo la propria emotività dominando le situazioni di ansia e fatica psicofisica, dimostrandosi consapevoli delle proprie possibilità.
- **Flessibilità:** capacità di essere aperti al cambiamento accettando l'imprevisto e l'incertezza, adattandosi e valorizzando gli elementi positivi del cambiamento stesso. Cambiare decisioni, strategie e modificare aspettative in funzione di variabili che mutano (condizioni del tempo, modifiche nel territorio, strategie del gruppo avversario, ecc..)
- **Visione a breve:** capacità di prevedere e gestire le situazioni/problemi pratici immediati (es. come superare una siepe senza far rumore, come segnalare ad un compagno l'arrivo di un nemico, ecc...)
- **Rispetto delle regole/onestà:** capacità di rispettare le regole del gioco e gli altri (dichiararsi "morti" se colpiti, non utilizzare l'ASG al di fuori delle situazioni previste, ecc...).

Conclusioni

Le riflessioni proposte vogliono dimostrare come, nonostante il Softair sia nato come un sport finalizzato al divertimento, se organizzato e progettato adeguatamente, esso possa essere sfruttato anche per le proprie potenzialità formative aziendali. E' ovvio che la qualità dell'intervento formativo dipenderà molto da una efficace analisi dei bisogni formativi aziendali iniziale e da una conseguente progettazione che metta il Softair al servizio della formazione e dell'apprendimento organizzativo (e non viceversa).

Note sull'autore

Daniela Fregosi, originaria e residente nella splendida maremma toscana. E' psicologa del lavoro, consulente e formatrice senior specializzata nei temi del comportamento organizzativo e delle tecniche di vendita. Opera dal 1992 su tutto il territorio nazionale in interventi di formazione tradizionale, formazione esperienziale ed outdoor training. Negli ultimi anni si è dedicata alla ricerca e sperimentazione di nuove metafore da utilizzare nella formazione esperienziale.

info@danielafregosi.it