

● **ADULTI IN GIOCO** L'efficacia *dell'escape room* nella formazione sulle *soft skill*

○ Formare e *Formarsi* - Milano 27 Settembre 2018

# ***Che tipo di esperienza è giocare in un'Escape Room?***

Costruita secondo le **caratteristiche del gioco** definite dal sociologo Roger Caillois\*

È un'attività

- ◆ **LIBERA**
- ◆ **REGOLATA**
- ◆ **SEPARATA**
- ◆ **FITTIZIA**
- ◆ **IMPRODUTTIVA**
- ◆ **INCERTA**

*È un valido contesto di stimolazione di dinamiche vicine al mondo aziendale*

\*I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine. 1958



## Qualche informazione sulle Escape Room

Inizio del  
**2000**

*Nascono come  
**passatempo virtuale**  
Piccole stanze dove  
cercare gli oggetti  
nascosti per poter  
aprire la porta e  
“fuggire”*

Metà anni  
**2000**

*Il gioco si trasforma in  
**real life escape room**  
Stanze vere dove gli  
oggetti nascosti si  
trasformano in enigmi da  
risolvere che, più o meno  
in sequenza, consentono  
di trovare la chiave della  
porta e “fuggire” dalla  
stanza*

**2010**

***Esplode il fenomeno  
commerciale**  
Le escape room  
diventano sempre più  
**complesse,  
scenografate, con una  
propria narrativa,  
immersive, emozionali**  
Si diffondono in tutto il  
mondo*

**2015**

*Nel primo semestre  
dell’anno aprono a  
Torino tre diverse  
escape room  
**Una di queste è  
Mystery House, la  
escape room di  
Wesen**  
Il gioco inizia la sua  
diffusione*

## Caratteristiche del gioco ●

Tutte le escape room del mondo, indipendentemente dalla struttura e dal livello di difficoltà, hanno le stesse seguenti caratteristiche

- OBIETTIVO** *univoco: bisogna uscire dalla stanza avendo risolto tutti gli enigmi proposti dal gioco*
- TEMPO** *massimo limitato: 60 minuti*
- RISORSE** *definite: materiali contestualizzati e capacità “hands-on, minds-on” dei giocatori*
- REGOLE** *da rispettare: poche, chiare ed esaustive*
- SQUADRA** *mai da soli*



## *Perché l'Escape Room è efficace in formazione*



*Il gioco offre un'eccellente opportunità per provare combinazioni di comportamenti che non sarebbero mai sperimentate sotto pressione funzionale e (offre) un modo per minimizzare le conseguenze delle azioni e quindi apprendere in una situazione meno rischiosa*

*Jerome S. Bruner*

*Psicologia della conoscenza, 1976*



## *Perché l'Escape Room è efficace in formazione*



La decontestualizzazione rende facile innescare il confronto, l'apertura alla ricerca di strade migliori, l'opportunità di cambiare

Per risolvere enigmi è necessario attivarsi, agire in gruppo, cercare, completare ed elaborare informazioni usando diversi approcci deduttivi o creativi



## Cosa apprezzano le persone ●



- ◆ **E' una sfida**
- ◆ Ricevono feedback immediati e concreti ai loro tentativi
- ◆ **E' gratificante “giocare” con gli altri**
- ◆ Nessuno si sente giudicato
- ◆ **Vivono il desiderio di raggiungere un risultato migliore**
- ◆ Riconoscono il proprio modo di approcciare i problemi nel modo in cui hanno giocato
- ◆ **Si confrontano apertamente e comprendono cosa è utile modificare**
- ◆ Imparano divertendosi



*Per quali obiettivi HR l'abbiamo utilizzata*



## TEAM BUILDING

- ◆ E' l'applicazione più diffusa
- ◆ Ha un valore ludico, efficace per l'aggregazione delle persone

### VANTAGGI

Modalità di rapida esecuzione con costi contenuti

### DA CONSIDERARE

Ha vincoli dimensionali





## Per quali obiettivi HR l'abbiamo utilizzata



### LEARNING EXPERIENCE

Per lo sviluppo di competenze specifiche

- ◆ *Problem Solving e Creatività*
- ◆ *Comunicazione e Persuasione*
- ◆ *Gestione delle informazioni*
- ◆ *Dinamiche di Gruppo*
- ◆ *Time Management*
- ◆ *Gestione delle Differenze*

### VANTAGGI

Immediatezza e coinvolgimento  
Potenziale percorso test-ritest  
Gruppi reali ma anche persone che non si conoscono

### DA CONSIDERARE

Gestione seria e strutturata del de-briefing



## TEAM WORKING

A supporto di diverse modalità di lavoro richieste da nuovi processi aziendali

### ◆ *Smart Working*

Coinvolgimento e responsabilità individuale, flessibilità, scambio e coordinamento delle informazioni, gestione della distanza fisica

### ◆ *CRM*

Raccolta di informazioni non perfettamente allineate, capacità di interpretarle, gestione della profilazione dati cliente

### VANTAGGI

Traslabile in contesti organizzativi specifici

### DA CONSIDERARE

Necessità di costruire forti collegamenti con la realtà del cliente



## Su quali sviluppi noi stiamo lavorando



### RECRUITING

- ◆ Nuovo strumento da inserire in una sessione di assessment

### TEAM DI PROGETTO

- ◆ Utilizzo del “concept” Escape Room in gruppi reali impegnati in progetti innovativi
- ◆ Allenare competenze di progettazione in team, creatività, problem solving

### VANTAGGI

Strumento che evidenzia i comportamenti spontanei

### DA CONSIDERARE

Richiede assessor che conoscono in modo approfondito le dinamiche del gioco scelto

### VANTAGGI

Sperimentare tutte le fasi di un concept, dal design alla realizzazione aziendale

### DA CONSIDERARE

Complessità che richiede un forte commitment aziendale



## Quale contributo da parte del **formatore durante il gioco**

**Il formatore deve conoscere in modo approfondito la specifica escape room utilizzata in termini**

- ◆ *Contenuti i singoli enigmi e la loro soluzione*
- ◆ *Struttura **lineare, parallela, multilineare***

*Questo gli permette di identificare al meglio i “**momenti chiave**” che può utilizzare, durante il gioco, come leva di stimolo delle riflessioni senza inficiare il meccanismo del gioco stesso e la soddisfazione dei partecipanti*

***Può alternare il proprio intervento tra il ruolo di facilitazione e quello di gestore del gioco in funzione delle dinamiche da far emergere***



## Quali strade si possono percorrere

### Escape room “FISICHE”

- ◆ *Utilizzando l’offerta commerciale esistente sul Mercato*
- ◆ *Vanno selezionate con cura per vincoli strutturali e di giochi offerti*
- ◆ *Devono essere analizzate prima dai formatori*

### Escape room “MOBILI”

- ◆ *Sono meno immersive ma con il vantaggio che possono “entrare” in azienda*
- ◆ *Possono essere personalizzate e/o progettate ad hoc*
- ◆ *È un’offerta estremamente ristretta*
- ◆ *Il formatore deve essere anche Game Master*



Hanno “giocato” con noi ● ●



2019

