

# Gioco e tecnologia - *Abstract*

## Il concetto di gioco, il rapporto con la didattica

Il corso proposto intende affrontare un **percorso teorico, storico e pratico nel mondo del gioco**, cercando di individuare i fattori chiave del processo ludico che aiutano a comprendere la sua importanza, sia in sé, sia come **possibile motore nell'ambito della didattica**.

Nella prima parte viene così affrontato il concetto di gioco, attraverso una ricerca sperimentale condotta partendo dalle esperienze ludiche dei corsisti fino alla ricerca di alcuni principi e capisaldi che stanno alla base del gioco e del giocare; questi principi si incontrano ovviamente con tutta la - densissima e vastissima - letteratura filosofica, psico-pedagogica antropologica e sociale e in modo più o meno diretto ha parlato del gioco e delle sue caratteristiche.

E' comprensibile che la filosofia abbia affrontato la dimensione ludica con una straordinaria serietà (Richter), fino a giungere a contributi intriganti come quelli forniti da Fink o da Huizinga; ed anche nella letteratura pedagogica illustri riferimenti sono legati al gioco e alla sua dimensione didattica.

Ma questo percorso non è stato così immediato in altri campi di studio: dopo una iniziale ritrosia da parte della letteratura scientifica nel considerare i giochi e la dimensione ludica come oggetto di studio (Scholberg, 1947), molti innovatori come Jerome Bruner fin dagli anni '70 hanno cominciato a studiare questi fenomeni così enigmatici, trovando interessanti punti di contatto tra apprendimento, motivazione e gioco.

E' noto ormai il ruolo fondamentale che riveste la motivazione nei processi di apprendimento (Bruner 1990, Lepper 1988, McCombs 1991-93-94) ed in particolare quella definita intrinseca, perchè legata al proprio vissuto e alla qualità semantica delle esperienze.

E' proprio per le sue caratteristiche che il gioco, attivando la motivazione, può essere utilizzato come motore di apprendimento per conoscere ed imparare. Proprio per la sua spontaneità e per la libertà di coloro che lo giocano e, non per ultimo, per il fatto di non essere percepito come stressante o frustrante (Bruner), il gioco ha una connotazione che lo rende più appetibile rispetto ai sistemi tradizionali.

Oltre a questo, il gioco può creare un mondo che viene fatto conoscere attraverso l'immersione pratica (il "fare") in un determinato contesto.

Perchè non si può capire un gioco fino in fondo se non lo si gioca. E così funziona anche l'esperienza.

## **Bambole e tessuti narrativi come giochi simbolici**

Nel secondo modulo viene accennata una storia del gioco e di una evoluzione che è sia concettuale, sia tecnica.

Perchè si sa, il concetto di un gioco può essere indipendente dal suo mezzo (basti pensare al funzionalismo) ma è anche vero che l'alterazione del media cambia anche il tipo di obiettivi che ci si prefiggevano (Mantovani), cambiando l'essenza stessa del gioco.

Ed è anche vero che lo stesso gioco, nel tempo assume interpretazioni e utilizzazioni differenti. Nel caso della bambola, per esempio, non è facile distinguere quando e come questi usi e queste interpretazioni si siano strutturate: è comunque interessante pensare che c'è qualcosa in comune tra le bambole ritrovate in antiche civiltà grazie al lavoro degli archeologi e alle più attuali Barbie.

Infatti sembra che le bambole nate inizialmente per assolvere anche - se non esclusivamente - a funzioni magico-animistiche, rituali o apotropaiche, abbiano comunque accompagnato la vita di bambini o giovani adolescenti, venendo sempre più a legarsi alla funzione più propriamente ludica che noi oggi abbiamo spesso reso esclusiva.

In realtà - e questo è l'oggetto del secondo modulo - la bambola assurge a una forma simbolica di rappresentazione che inizia il "gioco dei ruoli" e un tessuto narrativo che si è oggi sviluppato con diverse direzioni, portando a sistemi come i giochi di ruolo e quelli di narrazione.

Dopo aver considerato una storia delle bambole, quindi, verrà condotto un esperimento di narrazione attraverso le immagini.

In questo "gioco" i partecipanti utilizzeranno le immagini come significanti che esprimono significati, esperienze, altre immagini, narrazioni.

Attraverso un gioco di lettura di immagini particolari, insolite, evocative, sarà dunque possibile iniziare dei percorsi narrativi che sono anzitutto una forma di auto-coscienza e, inoltre, rappresentano un modo per conoscersi anche tra i giocatori.

Giochi di interpretazioni che divengono, assieme, un percorso di narrazioni.

## Il Gioco come simulazione

Cosa è una simulazione?

Una simulazione può essere intesa come finzione, ma oggi sta ad indicare soprattutto un sistema complesso per la ri-produzione di un determinato contesto.

In fondo tutti i giochi sono simulazioni, se con il termine simulare vogliamo riferirci al "far finta che" - funzione messa in evidenza da più autori come, ad esempio, Chateau.

In effetti il giocare nelle sue differenti e multiformi modalità rappresenta sempre un contesto, un "micromondo", anche se il più delle volte le regole o i dettagli che sono inclusi in quel mondo sono minimali o anche molto semplici. Al di là del discorso della complessità, il gioco simula una micro-realtà.

In realtà vi sono alcuni giochi che nella storia hanno messo in evidenza proprio il carattere di interazione complessa tra vari fenomeni, costituendo così una premessa per quelli che oggi definiamo in termini veri e propri giochi di simulazione: ed è proprio questa storia e le sue evoluzioni che sono trattati in questo terzo modulo.

Il lungo percorso che ha visto l'evoluzione dei giochi di simulazione inizia pressappoco nel 3000 a.C., quando secondo le fonti a disposizione sappiamo che venne creato un gioco che simulava su un tavolo da gioco delle situazioni belliche: il gioco, chiamato Wei Hai, ha introdotto elementi di ri-produzione per poter capire come agire in casi di guerra e per allenare i futuri generali. Lo stesso principio culminò anche nell'esercito prussiano con la creazione di un gioco atto alla riproduzione di casistiche di guerra come strumento di allenamento alla tattica ed alla strategia. Per fortuna il gioco di simulazione ha oggi oltrepassato la soglia dei giochi di guerra, creando sistemi complessi di mimesi di situazioni economiche, politiche, sociali, storiche.

In questo caso il modulo vuole analizzare il contributo che i giochi da tavolo in generale hanno fornito alla creazione di sistemi sempre più articolati e complessi per permettere ai giocatori di ricreare un'esperienza attraverso una forma mimetica: tutto ciò fornisce ai giocatori la possibilità di comprendere il mondo simulato entrando direttamente e essendone partecipe, conoscendo attraverso un'esperienza pratica i meccanismi e le regole che reggono quel tipo di contesto.

Un altro modo per dire che per capire una cosa è utile poterla vivere ricreandola negli intimi meccanismi che lo regolano.

## **Giochi di ruolo, giochi di narrazione.**

Una delle "rivoluzioni" che oggi riguarda il gioco e il giocare è identificabile con l'avvento dei giochi di ruolo, noti soprattutto dagli anni '70 con il famoso *Dungeons & Dragons* - gioco che permetteva ai giocatori di entrare in un mondo fantasy interpretando dei personaggi all'interno di una storia. In realtà la storia dei giochi di ruolo è davvero molto più lunga e complessa di quanto non si pensi: il gioco di ruolo infatti già nasceva con le bambole e con il "far finta di", che in fondo è parte intimamente condivisa con ogni forma del giocare.

Oltretutto se si pensa che il termine fu coniato nell'ambito della psicologia, in particolare in quella di tipo terapeutico, allora questa storia si fa ancora più intricata e intrigante.

L'oggetto del modulo IV è stato quello di presentare appunto una storia del gioco di ruolo, presentando le peculiarità, le possibilità e le evoluzioni di questo tipo di giochi.

Peculiare sicuramente è il fatto di avere a disposizione un sistema in cui i giocatori possono interpretare personaggi in un mondo scelto tra i più svariati contesti, con un narratore che narra loro una storia lasciando a loro libertà di interagire (nei limiti delle possibilità a loro offerte), potendo dare forma inaspettata e originale alla narrazione che così si viene naturalmente a creare.

Giocare dentro la narrazione, dunque, essendo protagonisti attivi all'interno di un contesto in cui si "vive".

Quindi narrazione e interazione, ma anche teatro come scoperta della propria corporeità, dei mezzi espressivi paralinguistici e linguistici.

Tutto ciò certamente è un mezzo straordinariamente stimolante per far conoscere contesti che non hanno solo natura di evasione ma che sono anche inerenti alle tematiche dei curricoli in ambito didattico: mondi della letteratura, della storia, della scienza - in sintesi, tutto ciò che è possibile partorire a livello narrativo.

La possibilità diventa una categoria centrale in questi giochi, poiché le eventualità espressive ma anche le scelte e le strategie - o gli istinti - decisionali trasformano la narrazione che così conserva sempre in sé una dimensione di imprevedibilità, che solleva la curiosità del giocatore in modo simile a quella di un lettore che può scegliere cosa farà il suo protagonista preferito.

Infine le evoluzioni: il gioco di ruolo non ha solo cambiato i modi di giocare, ma ha costituito un punto indispensabile di confronto anche per le successive trasposizioni in quelle forme oggi così diffuse che non è possibile poterle obliare, ossia i videogiochi.

Ed è proprio questo ponte che ci lega in modo inequivocabile all'argomento del modulo V.

## I videogiochi tra dimensioni ludiche e didattiche

E' davvero un'impresa utopica oggi, quando non un'operazione - volontariamente o involontariamente - miope, non considerare tra i giochi della contemporaneità la forma dei videogiochi. La fetta occupata dai giochi elettronici e di tipo informatico oggi è davvero impressionante e, secondo previsioni di economisti e sociologi è destinata ad aumentare in modo ragguardevole.

Questo modulo cerca quindi di comprendere quale storia ha portato alle ultime forme di videogioco, analizzandone caratteristiche e tratti distintivi che li hanno resi così pervasivi a livello di diffusione in questi ultimi anni.

Certamente una chiave di lettura di questo successo deriva da fattori come il grado di rappresentazione che si può ottenere attualmente con la modellazione 3d, ma soprattutto considerando il grado di interazione che il videogioco può offrire, immergendo (così come già faceva il libro ma ancor di più il gioco di ruolo) il giocatore in un mondo con cui si può giocare, scegliendo azioni ed eventi - anche se effettivamente merito del successo è anche una strategia di marketing indubbiamente efficace legata a questi nuovi prodotti.

Il videogioco però non è solamente un'esperienza ludica, ma può rappresentare una risorsa didattica interessante e davvero utile. C'è oggi tutta una serie di prodotti software ludici studiati per apprendere e imparare in molti settori della scuola, distinti per materia, ordine e grado di scuola. Sono quei software ludici esplicitamente didattici, preparati appositamente per rispondere alle esigenze degli insegnanti che vogliono utilizzare risorse più appetibili per poter trasmettere contenuti ai discenti. Per quanto oggi l'esperienza in questo campo sia raggiunto livelli apprezzabili, spesso però questi prodotti hanno il limite di essere percepiti in modo diverso dai giochi tradizionali, proprio perchè spesso l'intento curricolare è prevalente rispetto alla dimensione ludica che in questi casi viene a costituire solo uno sfondo. Inoltre, spesso questi prodotti sono più dei test in forma giocosa che non dei prodotti che attraverso il gioco insegnano.

Lepper e Malone hanno sottolineato in più occasioni l'importanza di quella che loro chiamano **integrazione intrinseca (*intrinsic integration*)**, ossia di una **integrazione profonda che, in particolare, nel caso dell'apprendimento tramite software videoludici, dovrebbe sussistere tra idea alla base del gioco e contenuti da apprendere**. E' quindi sperimentando le meccaniche con cui il gioco si svolge che si apprende un insieme di teorie e pratiche legate ad un determinato contesto. In realtà questo modo di apprendere attraverso il gioco è propria della funzione di **software "implicitamente" didattici, ossia software che hanno la loro valenza didattica nel far giocare dentro i meccanismi di un contesto, facendolo capire dal suo interno**.

Ed è qui che torna utile capire perchè i concetti di simulazione e di gioco di ruolo abbiano avuto un ruolo determinante in questo senso, creando giochi le cui dinamiche fanno apprendere non *in* forma ludica ma *nella* stessa forma ludica.

Infine nel modulo vengono anche esplorate possibilità come quella di creare forme videoludiche con finalità didattiche, attraverso *tool* specifici che verranno presentati durante il corso.