■ Paol o Fasce

PORTARE IL GIOCO A SCUOLA, NON LA GAMIFICATION

In maniera sottilmente provocatoria, mentre compilavo i campi richiesti per la progettazione di un PON, l'anno scorso scrivevo che l'innovatività della proposta stava nel fare davvero quello che era noto essere innovativo almeno cinquant'anni prima, ma che era rimasto lettera morta. Pare che il revisore abbia apprezzato in quanto il progetto al quale ho lavorato, poi, ha conseguito il finanziamento richiest .

Il tema della gamification, invece, pare abbastanza nuovo e si affaccia nel mondo della scuola come l'ennesimo toccasana. Da conoscitore del mondo dei giochi[1], la cosa mi ha inizialmente incuriosito (ho partecipato ad un corso su Coursera oltre che a documentarmi in giro) per poi portarmi allo scoramento. La gamification è intesa come "un meccanismo che mette insieme punti, livelli, ricompense, distintivi, doni"[2]. Si tratta esattamente della struttura naturale della scuola che assegna voti (punti), promozione a classi successive (livelli), gratificazioni di fronte al gruppo classe (ricompense), pagelle (distintivi/badge) e doni (spesso dei genitori, ma anche borse di studio, ai "meritevoli"). Tradurre la gamifi-

1 Sono stato presidente dell'Ass. Genovese Giochi di Ruolo "Labyrinth" con la quale ho organizzato campionati nazionali di molti giochi di ruolo e di società (Dungeons & Dragons, Risiko!, Monopoli, Blue Max, Axis & Allies, etc.) e convention (Ianua Fantasy), presidente della Fed.ne Naz.le Gioco Othello (con la quale ho organizzato e diretto il Campionato del Mondo nel 1999, diventando Gran Maestro nel 1998), presidente della Fed.ne Italiana Risiko! e del circolo Genova Dama, tra le altre cose.

2 https://it.wikipedia.org/wiki/Gamificatio

cation emersa in questi anni in procedure scolastiche è quindi sostanzialmente inutile non già perché si tratti di un settore esploso nei contesti commerciali dove la fidelizzazione del cliente e il suo proattivismo nei confronti di un marchio ha per conseguenza il suo successo e la conquista di settori di mercato, ma proprio per il fatto che le strutture cardine della gamification sono già ampiamente implementate nel DNA della scuola novecentesca, viva tutt'ora, al netto di ovvie diffe enze formali.
Ma quale relazione c'è tra gamification e gioco? Cosa può essere utile al mondo della scuola che venga dettato da autentiche esperienze ludiche? È un campo assai aperto, e molto ben esplorato, specie nella ricerca della didattica della scuola dell'infanzia e della scuola primaria, dove i tempi scolastici sono estesi, elastici, configurabili. È un campo assai precluso al mondo della scuola secondaria, dove i tempi sono stretti entro un'organizzazione che limita fortemente le possibilità, dettandone implicitamente le regole al netto di un'autonomia che si scontra costantemente col reale.
Cosa sia realmente il gioco è difficil dirlo perché il significato di questa parola è contestualizzabile in infiniti settori e articolato diversamente in ciascuna lingua (un'ampiezza semantica similare, venendo al mondo della scuola, la si ritrova nel concetto di "competenza"). Si pensi al verbo "play" che in inglese significa "giocare" ma anche "suonare uno strumento". Si pensi al "Role play game" nel quale l'interpretazione dell'attore (play) viene incardinata in un sistema di regole (game) [Giuliano, 2006].
Giova forse rievocare i descrittori di Caillois [1958] e le sue tassonomie.
Il gioco è un'attività
• libera: a cui il giocatore non può essere obbligato senza che il gioco perda subito la sua natura di divertimento attraente e gioioso;
• separata: circoscritta entro precisi limiti di tempo e di spazio fissati in anticipo;
• incerta: il cui svolgimento non può essere determinato né il risultato acquisito preliminarmente, una certa libertà di inventare essendo obbligatoriamente lasciati all'iniziativa del giocatore;
• improduttiva: che non crea, cioè, né beni, né ricchezze, né alcun altro elemento nuovo, salvo uno spostamento di proprietà all'interno della cerchia di giocatori, tale da riportare una situazione identica a quella dell'inizio della partita;

• regolata: sottoposta a convenzioni che sospendono le leggi ordinarie e instaurano momentaneamente una legislazione nuova che è la sola a contare;
• fittizia: accompagnata dalla consapevolezza specifica di una diversa realtà o di una totale irrealtà nei confronti della vita normale.

La scuola, tutto sommato, assomiglia ad alcune di queste cose, ma con peculiarità che vanno aff ontate ripensandone profondamente i principi organizzativi che, altrimenti, dettano la pedagogia possibile, circoscrivendola in quella che, con un triste successo, Massimo Recalcati chiama "L'ora di lezione" (Recalcati, 2014). La scuola non assomiglia ad alcune di queste cose e per questo motivo, probabilmente, va ripensata.

Quali sono, modestamente, gli insegnamenti che ho tratto dal mondo del gioco e che ispirano la mia professionalità insegnante? Provo ad elencarne qualcuno, alla Pensées di Pascal, forse utile anche ai genitori e agli studenti.

• Essere stato Master nei Giochi di Ruolo mi ha insegnato a gestire un gruppo. Giacché il gruppo gioca con te se si diverte, il ruolo del Master non è già quello del tiranno o del despota che, salvo degenerazioni sadomasochistiche, perderebbe entro breve il proprio gruppo di giocatori, ma quello del coordinatore, del facilitatore, dell'organizzatore di un divertimento collettivo che, necessariamente, deve dare a tutti la parola e le gratificazioni collegate alla partecipazione, anche se non necessariamente a tutti nello stesso modo. Riassumerei quindi l'insegnamento del mondo dei giochi di ruolo nella circolarità, nella relazione, nella distinzione dei ruoli che costruiscono interdipendenza positiva proprio per la diffe enza dei componenti (nel gioco di ruolo serve un mago, un guerriero, un elfo… un gruppo di soli maghi patirebbe certo genere di pericoli). Chi ha giocato di ruolo ha perfettamente chiaro come si gestisce un gruppo di cooperative learning.
• Giocare ad Othello mi ha insegnato che il successo si vede alla fine e che avere tanto durante la partita non è la migliore strategia, perché la vittoria viene dal numero di gradi di libertà che ti conquisti, non dalla quantità di risorse o di orpelli che ti impacciano durante la partita. Occorre quindi l'essenziale.
• Giocare a Risiko! Mi ha insegnato che per vincere bisogna che i deboli si alleino contro il giocatore più forte.

• Giocare ai Coloni di Catan mi ha insegnato che puoi avanzare solo cogli altri. Una volta con uno, una volta con l'altro, e rifiuta e un affa e perché se ne giova anche un avversario, non ti consente di conquistare posizioni migliori e resti fermo al palo. Per vincere, servono anche gli altri.
• Giocare a Cirulla mi ha insegnato che per quanto tu sia bravo, puoi perdere anche contro un bambino se questo è sufficientement fortunato. Ci sono quindi contesti nei quali sapere più degli altri, essere più bravo degli altri è certamente utile, ma non necessario, né sufficiente Occorre comprendere quando ci si trova in questo genere di contesti perché la retorica del "ce l'ho fatta perché ho molto lavorato" è spesso prima causa di depressione.
• Giocare ad Axis & Allies mi ha insegnato che ci sono molte strategie per vincere, ma che è necessario averne una.
• Giocare a Backgammon mi ha insegnato che i dadi girano, per te come per gli altri, ma sono prevedibili e la migliore strategia non è sempre quella tesa ad evitare situazioni difficili perché così facendo, sei costretto anche a rinunciare a delle opportunità.
• Giocare a King mi ha insegnato che tu conosci perfettamente un quarto del mondo, mentre tre quarti si trova nelle mani degli avversari e per vincere devi avere un'idea precisa della distribuzione delle carte.

Credo che un insegnamento importantissimo, penso imprescindibile, del mondo del gioco sia quello sottolineato da Alex Randolph in una conferenza disponibile in rete, grazie al recupero del documento da parte di Dario De Toffol [3]: "Si gioca per vincere, ma giocando per vincere si impara a perdere… e se si è imparato a perdere, si è imparato a vivere". Non è un insegnamento banale, perché la pratica del gioco, qualsiasi sia il gioco, insegna a ciascuno la gestione della frustrazione della sconfitta. Governare l'itinere nella partita, le sue emozioni e i suoi "pericoli", prevenirli o aff ontarli durante il gioco, prestare attenzione ai dettagli, sono "side effec " rilevanti delle competenze apprese da un giocatore e, tra queste, non manca quello di riconoscere il valore altrui e, forse ancora più importante, ciascuno impara a distinguere tra i propri meriti/demeriti e, addirittura, il ruolo del caso. In altre parole, giocare educa alla

3 https://www.youtube.com/watch?v=-BtT04yjAG8

gratificazione differita (si veda il celebre esperimento fatto coi bambini e i marshmallow), prodromo di successo, ma "giocare" significa "fare esperienza" in prima persona (ecco una diffe enza con la scuola), essere partecipi, coltivare soft skills endogeni. Dubito fortemente che il comportamentismo tipico della "gamification classica" possa essere prodromo, a scuola, di un qualche significati o miglioramento.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

Caillois R. (1958), *Les jeux et les hommes. Le masque et la vertige*, Gallimard, Paris (traduzione italiana: *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Bompiani, Milano 1981).
Giuliano L. (2006), *Il teatro della mente. Giochi di ruolo e narrazione ipertestuale*, Guerini e associati, Milano.
Recalcati M. (2014), *L'ora di lezione. Per un'erotica dell'insegnamento*, Einaudi, Torino.