

Della simulazione (intesa come apparire qualcosa che non si è) e della dissimulazione (intesa come non apparire quello che si è), secondo una distinzione classica di Eco (1), non è qui il caso di parlare: se ne fa fin troppo uso nella nostra scuola, che si rivela così insospettabilmente ben più vicina alla vm (politica e sociale) di quanto non si creda. In questa sede, invece, mi sembra importante parlare del gioco, che non solo alla scuola, ma alla cultura italiana in genere, è sempre stato estraneo, quando non addirittura invisibile. Un esempio ce lo fornisce ancora Eco, ricordando come fu collocato Huijzinga, autore di Homo ludens (2), dalla cultura italiana dell'epoca nella persona di Carlo Antoni, in un volume dedicato a tratteggiare "la crisi dello storicismo tedesco" destinato a degenerare nella "sociologia". (3)

Tutto perché in Homo ludens non si afferma soltanto che ogni cultura fa posto a manifestazioni ludiche o che il gioco si fissa subito come forma di cultura, ma, una volta identificate le caratteristiche del gioco, si arriva all'asserzione che i caratteri del gioco sono quelli della cultura e che quindi la cultura, sin dall'antichità, si manifesta come gioco. (4)

Ovviamente il solo apparentare le due cose non poteva che far trasalire le vestali della nostra cultura accademica, anche perché la tesi, come dimostra Eco, fu affrontata in modo un po' riduttivo. Da allora, però, sono stati compiuti passi avanti: sono stati pubblicati testi sulla teoria dei giochi, Wittgenstein ci ha proposto l'analisi della matematica come gioco, De Saussure ha istituito paralleli tra regole linguistiche e regole scacchistiche, Levi Strauss e Lacan nonno apertamente fatto posto al "ludico" nella cultura sociale e individuale.

Il risultato, però, sembra essere stato quello di approfondire il solco tra chi afferma che tutto è gioco (cfr. Berne [5]) e chi preferisce tenere il gioco diviso da tutto il resto, pena la perdita del divertimento (6). Una possibile spiegazione a tali irrigidimenti (al di là dei vizi culturali di fondo degli accademici italiani) potrebbe essere la mancata chiarezza dei termini: in francese, in italiano, in tedesco, esiste una sola parola per identificare l'attività ludica, mentre l'inglese ne ha due: play e game. Senza disquisire più a lungo, si può solo far rilevare che comunemente il concetto di piacere è unito al play, mentre al game è unito quello di regole e, non a caso, è proprio in area anglosassone che il fenomeno ha avuto inizio ed è stato maggiormente studiato [vedi scheda illustrativa].

Si è visto allora che in ogni caso, alla base di ciascuna tecnica, sta la presa di coscienza wittgensteiniana (1918!) che noi ci facciamo immagini dei fatti; l'immagine è un modello della realtà; per riconoscere se l'immagine è vera o falsa dobbiamo confrontarla con la realtà (7).

Nella pratica scientifica, allora, per riconoscere la realtà possiamo o manipolarla direttamente (sperimentazione), ma questo non è sempre possibile (specie nel caso di organizzazioni complesse o di processi sociali od

economici) o costruire un modello, manipolare questo e, dai risultati così ottenuti, trarre previsioni sul comportamento del sistema "reale" (simulazione) (8). Ricapitolando: una simulazione è l'estrapolazione e la simbolizzazione (iconica o concettuale) di un numero il più possibile elevato di caratteristiche riscontrabili nella "realtà" e la loro trasposizione in un ambiente ristretto e controllabile.

Il game pane dalla conoscenza delle regole intrinseche al sistema simulato e ipotizza una loro manipolazione da parte dei giocatori al fine (inevitabile) di battere l'avversario, sfruttando al meglio le possibilità offerte dalle regole, comunque assolutamente "obbligatorie e inconfutabili".

Se i giocatori non sono però tutti sullo stesso piano (come ad es. negli scacchi o nel monopoly), ma hanno differenti possibilità di interagire, a seconda delle rispettive abilità, siamo in presenza di un role-play. Cosa sia un gioco di ruolo, ormai lo sanno tutti: i libri-game qui recensiti ne sono un esempio, così come il classico D&D che ormai tutti i ragazzoni giocano. Ma perché la scienza sente il bisogno di "giocare" delle situazioni, invece di analizzarle "soltanto"? Evidentemente per poter vedere il modello in modo dinamico e dai punti di vista di osservatori-giocatori diversi, cosa che attraverso la pratica del gioco risulta indubbiamente facilitata.

A questo punto però qualche pedagogista potrebbe obiettare che la competitività (unita ad una situazione di fondo spesso violenta) presente nei giochi ne sconsiglia l'uso nella scuola. Senza entrare assolutamente nel merito della questione (peraltro ormai risolta) si potrebbe far rilevare che, a parte il pregiudizio sulla "innocenza" dei bambini, per quanto detto all'inizio, è sicuramente più educativo giocare alla pari con regole palesi piuttosto che con le regole non esplicitate (e di fatto contraddittorie) della vita scolastica quotidiana. Inoltre, chi ha analizzato un gran numero di esperienze in questo campo (9), cita i seguenti vantaggi della simulazione nell'istruzione:

- interesse più vivace ed entusiasmo di imparare da parte degli alunni;

"distacco dall'erudizione convenzionale;

-

-

eliminazione della polarità studente-insegnante;

-

-

ricorso ad una modalità di comportamento universale;

-

-

esperienza decisionale;

- consapevolezza della funzione;

-interdisciplinarietà delle informazioni.

E' chiaro però che non basta l'entusiasmo, ne' basta far giocare occasionalmente a Monopoli gli alunni, per illudersi di avere fatto della gaming-simulation: occorre scegliere un modello in cui l'insegnante si sappia/con ^{ll<*>mw} competenza e anche con passione. Occorre provarlo, occorre inserirlo in una sequenza didattica, occorre discuterlo durante e dopo e, infine, occorre evitare una crisi di rigetto da parte degli alunni per tutto ciò che è "scolastico".

Nel libro di Taylor e Walford, una vera bibbia in materia, oltre ad una serie di consigli per condurre correttamente una sperimentazione, sono riportati ben 7 giochi ed un elenco molto nutrito di un altro centinaio, purtroppo con indirizzi e riferimenti non aggiornati. In Italia, infatti, la gaming simulation è conosciuta solo a livello universitario (10), anche se ultimamente qualcosa si è mosso soprattutto attraverso il SIGIS (Seminario Internazionale Giochi di Simulazione), che si è costituito nell'ottobre '91 a Gradara, sotto gli auspici di numerosi enti interessati alla formazione (DAEST, CNITE, TECOM, ENEA, ISFOL).

Un primo risultato è stato la formazione del gruppo GIONA Network, che ha elaborato giochi di simulazione, riferiti a diverse aree disciplinari e a differenti livelli di scolarità, proponendo anche alle scuole corsi di aggiornamento in materia. Operativamente, qui ed ora, chi fosse ansioso di cominciare a sperimentare qualcosa in classe può rivolgersi all'autore di questo articolo.

1) U. Eco, *I segni del potere*, in "Sette anni di desiderio", Milano, Bompiani, 1983, p. 202

2) J. Huizinga, *Homo ludem*, Torino, Einaudi, 1973, orig. 1939

3) U. Eco, *Huizmgga e il gioco*, m "Sugli specchi", Milano, Bompiani, 1985, p. 283

4) *ibidem*, p. 290

5) E. Berne, *A che gioco giochiamo*, Milano, Bompiani, 1979

6) G. Dossena, *Giochi da tavolo*, Milano, A. Mondadori, 1984

7) L. Wittgenstein, *Tractatus logicus-philosophicus*, Torino, Einaudi, 1968

8) A. Cecchini, *Simulazione e dissimulazione*, in "Bollettino DAEST" n. 7, 1985, Venezia

9) J. Taylor-R. Waldorf, *I giochi di simulazione per l'apprendimento e l'addestramento*, Milano, A. Mondadori, 1979

10) M. Giacomantonio, *Gaming simulation e comunicazione educativa*, in "Quaderni di comunicazione audiovisiva", anno I n. 3, 1984, MCM Padova