

# EDU-LARP

## Game Design per giochi di ruolo educativi

A cura di **Andrea Maragliano**



con allegato online

**FrancoAngeli**

## Informazioni per il lettore

Questo file PDF è una versione gratuita di sole 20 pagine ed è leggibile con



La versione completa dell'e-book (a pagamento) è leggibile con Adobe Digital Editions. Per tutte le informazioni sulle condizioni dei nostri e-book (con quali dispositivi leggerli e quali funzioni sono consentite) consulta [cliccando qui](#) le nostre F.A.Q.



# Educazione e politiche della bellezza

collana diretta da Francesca Antonacci, Monica Guerra, Emanuela Mancino e Maria Grazia Riva

## Comitato scientifico

Jurij Alschitz, *European Association for Theatre Culture, Berlin (Deutschland)*

Maresa Bertolo, *Politecnico di Milano*

Cheryl Charles, *Children & Nature Network, Minnesota (USA)*

Mariagrazia Contini, *Università di Bologna*

César Donizetti Pereira Leite, *Universidade Estadual de São Paulo (Brasil)*

Maurizio Fabbri, *Università di Bologna*

Marcello Ghilardi, *Università di Padova*

Ana Lucia Goulart de Faria, *Universidade Estadual de Campinas (Brasil)*

Elena Luciano, *Università di Parma*

Susanna Mantovani, *Università di Milano-Bicocca*

Paolo Mottana, *Università di Milano-Bicocca*

Marisa Musaio, *Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano*

Silvia Nogueira Chaves, *Universidade Federal do Pará (Brasil)*

Lola Ottolini, *Politecnico di Milano*

Chiara Pancioli, *Università di Bologna*

Núria Rajadell-Puiggrós, *Universitat de Barcelona*

Pier Giuseppe Rossi, *Università di Macerata*

Michela Schenetti, *Università di Bologna*

María Ainoa Zabalza-Cerdeiriña, *Universidad de Vigo (España)*

Franca Zuccoli, *Università di Milano-Bicocca*

L'educazione è espressione di una sensibilità politica capace di trasformare il mondo a partire dalle sue molteplici possibilità. La bellezza è intesa come apertura di responsabilità, non solo teoretica ma soprattutto espressiva, di quelle parti che fuori o dentro al soggetto ancora possono nascere o mutare, producendo cambiamento, senza incorrere in pretese di gradevolezza, completezza o modellizzazione.

Al fine di intercettare e promuovere pensieri e pratiche che testimoniano l'interdipendenza delle dimensioni etica ed estetica, la collana accoglie studi e ricerche che esplorano le questioni e gli eventi educativi come espressioni di quella vitalità creativa e poetica capace di far affiorare nel mondo le connessioni tra i singoli, le comunità e i contesti.

Educazione e politiche della bellezza percorre itinerari metodologici, ermeneutici e teorico-filosofici lungo i quali il pensiero e la prassi possano essere sempre più capaci di progettarsi e progettare trasformazioni sensibili come orizzonti dell'educare.

La collana si rivolge a studenti, educatori, insegnanti, formatori, studiosi, professionisti della relazione e a quanti vivano e intendano proporre, per sé e per gli altri, la bellezza come forma vivente dell'apprendimento.

Tutti i volumi pubblicati sono sottoposti a referaggio in doppio cieco.

I lettori che desiderano informarsi sui libri e le riviste da noi pubblicati possono consultare il nostro sito Internet: [www.francoangeli.it](http://www.francoangeli.it) e iscriversi nella home page al servizio "Informatemi" per ricevere via e-mail le segnalazioni delle novità.


# EDU-LARP

**Game Design  
per giochi di ruolo educativi**

**A cura di Andrea Maragliano**

**FrancoAngeli**



I capitoli della Parte terza del volume, contrassegnati in indice dal simbolo , costituiscono una breve presentazione delle corrispondenti Schede Gioco complete pubblicate in forma di allegato multimediale.

Per accedere agli allegati multimediali on line relativi al volume, è sufficiente accedere home page del sito ufficiale della casa editrice FrancoAngeli ([www.francoangeli.it](http://www.francoangeli.it)), ricercare (per titolo, autore, isbn o codice) il presente volume, cliccare sul link allegato on line, selezionare l'allegato e seguire le richieste di registrazione che appariranno.

È indispensabile accedere alle suddette procedure con il libro acquistato a disposizione.

Le immagini contenute nel volume sono opera originale di Andrea Oquendo ([andrea@crean-do.com](mailto:andrea@crean-do.com), [www.crean-do.com](http://www.crean-do.com)).

Copyright © 2020 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy

*L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sul diritto d'autore. L'Utente nel momento in cui effettua il download dell'opera accetta tutte le condizioni della licenza d'uso dell'opera previste e comunicate sul sito [www.francoangeli.it](http://www.francoangeli.it).*

# Indice

<b>Prefazione</b>	
di Andrea Traverso	pag. 13
<b>Introduzione</b>	
di Andrea Maragliano	» 15
<b>Parte prima</b>	
<b>Fondamenti pedagogici del gioco e dell'edu-larp</b>	
<b>La bussola: Glossario</b>	
di Francesco Rugerfred Sedda	» 21
1. Definizioni elementari	» 22
2. Concetti fondamentali	» 23
3. Elementi di design	» 24
4. Tipologie di larp	» 24
5. Sicurezza	» 25
<b>1. Una guida alla navigazione: gli edu-larp</b>	
di Andrea M. Castellani	» 26
1.1. Le molte facce del larp	» 26
1.2. Le fasi di un edu-larp	» 29
1.3. La preparazione pre-larp	» 30
1.3.1. Il riscaldamento e gli energizer	» 30
1.3.2. Gli workshop	» 31
1.4. Il larp vero e proprio	» 32
1.5. La riflessione post-larp	» 33
1.6. L'evoluzione del <i>role-playing</i> educativo	» 34
1.6.1. La <i>role-play simulation</i>	» 35
1.6.2. I giochi di ruolo per l'educazione	» 37
1.6.3. Verso la fusione delle due tradizioni	» 38
Ringraziamenti	» 41

<b>2. Il timone: Gioco e relazione. Variabili strutturali e pedagogiche</b>	
di Valentina Pennazio	pag. 42
2.1. Il cerchio magico	» 43
2.2. Gioco non solo per giocare	» 45
2.2.1. Quali caratteristiche del gioco per la relazione?	» 46
2.3. Regole, tipologie di gioco e dinamiche relazionali	» 47
2.4. Le dinamiche relazionali nel gioco: aspetti strutturali	» 48
2.4.1. Interazione nel gioco	» 49
2.4.2. Schemi d'interazione	» 50
2.4.3. Capacità implicate	» 51
2.5. Gioco, conflitto, accettazione sociale: le dimensioni pedagogiche	» 52
<b>3. L'ancora: Gioco, apprendimento, corpo ed esperienzialità</b>	
di Enrico Giliberti	» 56
3.1. Gioco, apprendimento e <i>role-playing</i>	» 56
3.2. Il gioco di ruolo nel quadro delle strategie didattiche	» 57
3.3. Apprendere dalla realtà simulata	» 60
3.4. Apprendere attraverso il corpo: la conoscenza <i>embodied</i>	» 62
3.5. Apprendimento e immersione	» 63
3.6. Il larp, la scuola e la vita	» 64
3.7. Conoscenze, abilità e competenze attraverso l'edu-larp	» 65
<b>4. Le vele: Gioco e pensiero</b>	
di Alan D.A. Mattiassi	» 69
4.1. Processi cognitivi nel gioco	» 69
4.2. Motivazione a giocare	» 70
4.3. Socialità	» 72
4.4. Apprendimento nella costruzione del significato condivisa	» 73
4.5. <i>Systems thinking</i>	» 75
4.6. Immedesimazione e flusso	» 76
<b>5. L'elica: Gioco e motivazione.</b>	
<b>Tra motivazione, identità e immaginazione: le inesplorate potenzialità motivazionali dell'edu-larp</b>	
di Giacomo Gussoni	» 78
5.1. La motivazione nell'apprendimento	» 78
5.1.1. Evoluzione concetto di "motivazione ad apprendere"	» 79
5.2. Gioco e motivazione: una prima analisi	» 80
5.3. Motivazione, identità e immaginazione: verso un'integrazione "altra"	» 81



5.3.1. La “Teoria dei Sé possibili”	pag. 82
5.3.2. Il “L2 Motivational Self System”	» 82
5.3.3. La centralità della componente immaginativa	» 83
5.4. L’edu-larp come strumento per potenziare la motivazione ad apprendere	» 84
5.5. Conclusione	» 86

## **6. Il periscopio: Gioco e cambiamento sociale**

di Alessio Surian	» 87
6.1. Introduzione: i fattori in gioco	» 87
6.2. Le relazioni interpersonali: fra ascolto e relazioni di potere	» 90
6.3. Apprendimento fra pari, specializzazione, cooperazione	» 92
6.4. Diversità culturale, rispetto, fiducia	» 94
6.5. Negoziazione, trasformazione dei conflitti, cornici planetarie	» 95
6.6. <i>Role-play</i> , simulazioni, <i>debriefing</i>	» 98
6.7. Dalle istantanee alla <i>gestalt</i>	» 99

## **Parte seconda**

### **Elementi di progettazione educativo-didattica e game design**

## **7. Progettazione educativa e game design**

di Andrea Maragliano	» 103
7.1. Gioco ed educazione	» 104
7.2. Progettazione educativa e game design	» 105
7.2.1. “Cosa significa progettare?”: l’anima e il sapere progettuale	» 106
7.2.2. “Cosa significa progettare un gioco?”: l’anima e il sapere ludico	» 106
7.2.3. “Cosa significa progettare un gioco educativo?”: un modello di progettazione	» 107
7.3. Approcci e strumenti: il dominio “game design”	» 108
7.3.1. Il Game Design Document (GDD): una scatola fluida	» 108
7.3.2. La ricerca ludografica	» 109
7.3.3. Diagrammi, schemi e multimedia	» 110
7.3.4. Kickstarter e dintorni	» 112
7.3.5. Playtest	» 112
7.3.6. Game Research e Analysis	» 113
7.4. Conclusioni	» 116

<b>8. Scrivere personaggi, schede, storie e ambientazioni</b>	
di Lorenzo Trenti	pag. 118
8.1. Premessa	» 118
8.2. Un destinatario sconosciuto	» 119
8.2.1. Testi comuni: la base da cui partire	» 119
8.2.2. Contenuti individuali: il combustibile del gioco	» 121
8.2.3. Indicazioni per il facilitatore: lo spartito del direttore d'orchestra	» 122
8.3. Avanzare in circolo	» 123
<b>9. Giocatori, giocatrici e modalità di gioco</b>	
di Francesco Zani	» 124
9.1. I giocatori e giocatrici sono più importanti del gioco	» 124
9.2. Tipologie di gioco e giocatori e giocatrici	» 125
9.2.1. Tassonomia di Bartle	» 125
9.2.2. Tassonomia di LeBlanc	» 127
9.2.3. Hardcore e casual gamers	» 128
9.2.4. Modello dei Player Motives nel larp	» 129
9.3. Immersione, <i>bleed</i> e alibi	» 130
9.3.1. Immersione	» 131
9.3.2. Il contratto sociale	» 132
9.3.3. Il <i>bleed</i>	» 133
9.4. L'aspetto sociale delle modalità di gioco	» 135
9.4.1. Agende creative	» 135
9.4.2. <i>Play to win, play to lose e play to lift</i>	» 136
9.5. Conclusioni	» 137
<b>10. Il pre-gioco: riscaldamento e <i>workshop</i></b>	
di Annalisa Corbo	» 138
10.1. Addestrare a ruoli fantastici attraverso il fattore S/C (Spontaneità/Creatività)	» 139
10.2. La scelta del larp	» 140
10.3. La preparazione del larp (riscaldamento)	» 141
10.3.1. Abbassamento dell'ansia e stimolazione della spontaneità	» 142
10.3.2. Illustrazione delle meccaniche di gioco	» 145
10.3.3. Regole di sicurezza	» 146
10.3.4. <i>Workshop</i> di addestramento al ruolo	» 147
10.4. Un esempio: pre-gioco dell'edu-larp <i>Non pago affitto</i>	» 149
10.5. Conclusioni	» 149

<b>11. Meccaniche e dinamiche</b>	
di Simone Bonetti	pag. 151
11.1. Il modello MDA (Meccaniche, Dinamiche e Estetiche)	» 151
11.2. Alcune coordinate di base	» 154
11.3. Esempi di tecniche e meccaniche	» 155
11.3.1. Tecniche di gioco	» 155
11.3.2. Tecniche di drammatizzazione	» 156
11.3.3. Tecniche di relazione	» 156
11.4. Le metatecniche	» 157
11.4.1. Il monologo	» 157
11.4.2. La meta-stanza	» 158
11.5. Sostegno alle regole, meccaniche e dinamiche	» 158
11.6. Conclusione: creare la propria tecnica	» 159
<b>12. Estetiche. Il larp design come strumento per educare all'empatia</b>	
di Alessandro Giovannucci, Andrea Giovannucci e Mikail Sustersic	» 161
12.1. Estetica e game design	» 161
12.2. L'empatia come funzione morale	» 163
12.3. Oltre il romanzo: il larp come narrazione empatica	» 164
12.4. Dall'empatia alla relazione: progettare comunità	» 165
12.5. Elementi di design	» 166
12.5.1. La costruzione delle comunità	» 166
12.5.2. La struttura delle comunità	» 168
12.5.3. L'antagonismo	» 169
12.6. Conclusioni	» 170
<b>13. Il post-gioco: <i>deroling</i> e <i>debriefing</i></b>	
di Annalisa Corbo	» 171
13.1. Edu-larp: l'azione tra emozione ed apprendimento	» 172
13.2. Attività post-gioco negli edu-larp	» 173
13.2.1. <i>Deroling</i> o de-immedesimazione	» 174
13.2.2. Il <i>debriefing</i>	» 176
13.3. Conclusioni	» 180
<b>14. Feedback, valutazione e <i>playtest</i></b>	
di Matteo Miceli	» 182
14.1. Perché raccogliere feedback?	» 182
14.2. Analisi qualitativa e quantitativa	» 184
14.3. Tecniche quantitative: il questionario misto	» 185
14.3.1. Preparazione del questionario	» 186

14.4. Analisi dei dati quantitativi	pag. 187
14.4.1. Esempio questionario e analisi: <i>Non pago affitto</i>	» 188
14.5. Tecniche qualitative	» 193
14.5.1. Il feedback “a caldo” post-larp	» 193
14.5.2. Il feedback post-larp in pratica	» 193
14.6. Playtest	» 194
14.6.1. Designer presente, silente o assente	» 195
14.6.2. Stress delle meccaniche	» 195
14.7. Conclusioni	» 195
<b>15. Edu-larp e didattica della storia: la storia, un’esperienza infinita</b>	
di Andrea Capone	» 197
15.1. La Porta dello Specchio Magico	» 197
15.1.1. Strategie didattiche	» 198
15.2. La sapienza è figliola dell’esperienza	» 198
15.3. Il viaggio nel tempo	» 200
15.3.1. La differenza tra larp storico e rievocazione storica	» 200
15.3.2. Larp da camera o larp pervasivo da più giorni	» 200
15.3.3. La scelta del fatto storico	» 202
15.3.4. Ricerca, ricostruzione e creazione dell’ambientazione	» 202
15.3.5. Larp filologico e larp di archetipo	» 203
15.4. Le variabili	» 204
15.5. Ciò che è detto è detto	» 206
<b>16. Edu-larp e didattica della geografia: tra spazio fantastico e spazio reale</b>	
di Giulia Chiara Ceresa	» 208
16.1. Venti di cambiamento: nella didattica della geografia, nel mondo della scuola italiana	» 208
16.2. Il gioco di ruolo dal vivo a tema geografico	» 210
16.2.1. L’esigenza di comprendere la complessità	» 210
16.2.2. Le abilità spaziali e l’orientamento	» 211
16.2.3. Lo spazio fantastico nel gioco di ruolo dal vivo: dialogo tra Children’s Geographies e Educazione Spaziale	» 212
16.3. La geografia nel larp design	» 214
16.3.1. I generi dell’edu-larp: una ricetta sempre diversa	» 214
16.3.2. Gli strumenti della geografia all’interno del larp design	» 214
16.4. Edu-larp e le pratiche dell’ <i>outdoor education</i> : un matrimonio possibile?	» 216

**Parte terza**  
**Schede Gioco**

🔊 <b>17. <i>Youth On The Run</i></b> di Sofia Moriconi, Martina Vertuccio (Croce Rossa Italiana)	pag. 221
🔊 <b>18. <i>300 – La battaglia delle tendopoli</i></b> di Luigi Coccia	» 222
🔊 <b>19. <i>La giornata preistorica</i></b> di Mara Roberto, Luna Carabaich (Oasi Lipu Massaciuccoli)	» 223
🔊 <b>20. <i>Grosso guaio a “Grammar City”</i></b> di Isabella Negri (Il Congegno di Leonardo)	» 224
🔊 <b>21. <i>Enola Gay</i></b> di Andrea Capone, Annalisa Corbo, Matteo Miceli	» 225
🔊 <b>22. <i>La rivolta delle mondine</i></b> di Andrea Capone, Annalisa Corbo, Matteo Miceli	» 226
🔊 <b>23. <i>Racconto d’Inverno</i></b> di Marco Bielli, Giulia Chiara Ceresa	» 227
🔊 <b>24. <i>Banchetto di Corvi</i></b> di Marco Bielli, Giulia Chiara Ceresa	» 228
🔊 <b>25. <i>Esperienze da altri mondi: Free To Choose</i></b> di Matteo Bisanti	» 229
🔊 <b>26. <i>Nuova Atlantide</i></b> di Chaos League	» 230
🔊 <b>27. <i>I Say a Little Prayer. Le ricadute sociali dell’AIDS esplorate attraverso il larp</i></b> di Stefano Burchi, Aurelio Castro	» 231
<b>Conclusioni</b> di Andrea Maragliano	» 233
<b>Bibliografia</b>	» 235
<b>Autori, Autrici e Associazioni</b>	» 251



# Prefazione

di Andrea Traverso

Una prefazione è un dono prezioso che l'autore può concedere ad un personaggio del libro (*prefazione attoriale*), a se stesso (*prefazione autoriale*) o ad un terzo (*prefazione allografa*) con l'obiettivo di illustrare, garantire, attribuire senso e valore allo scritto. Sono tutti e tre, dunque, compiti gravosi che richiedono concordia con l'autore e affinità con il tema affrontato nell'opera. Lascero al curatore il compito di illustrare, trattenendo per me quelli di garanzia e attribuzione.

Pur avendo seguito lo sviluppo che ha portato alla stesura definitiva del volume, molti aspetti di contenuto mi restano ancora sconosciuti: sarà un piacere poterli leggere e studiare: questa mi sembra una garanzia più che sufficiente. Se leggi un libro molte volte (o affronti, da studioso, un tema) e senti ancora il desiderio di un ulteriore approfondimento perché “ti manca qualcosa”, è un buon segno. Il libro assume la forma di un pozzo artesiano; il sapere zampilla e raggiunge la quota della linea piezometrica. La garanzia sta nella sua stessa originale forza di affrontare un tema guardando avanti, guardando oltre.

Il compito di attribuire è invece più semplice. *Edu-larp. Game design per giochi di ruolo educativi* è un prodotto scientifico ascrivibile al settore *education*, capace di una struttura ed un respiro che meriterebbero di essere approfondite nella loro dimensione internazionale (è un, nemmeno tanto, velato invito a Maragliano) per dare un contributo italiano al dibattito europeo sul tema.

In questo spazio narrativo, cercando sintonia con quanto seguirà e leggerete, sosterrò l'uso di un'ulteriore figura retorica che bene si presta al mondo ludico: la similitudine.

La parola-identità significante che adotterò è *gemma*.

## *La prima similitudine.*

Nell'opera curata da Andrea Maragliano non si affronta il tema del gioco soltanto in chiave fondativa con la (non celata) ambizione di fissare significati e teorie profonde del gioco – spesso disattese nella riflessione pedagogica-educativa-didattica – ma lo tratta con una prospettiva generativa. È un testo capace di porre domande, di lasciare aperta la porta del progettabile, del possibile, dell'inventabile. Assomiglia proprio ad un gioco, e come esso è trattato lasciando un po' di spazio per ogni lettore o studioso. C'è molto spazio al suo interno per poter affermare il proprio punto di vista (sia nella sezione progettuale che in quella dell'azione-giocata). Assomiglia proprio a quella che in botanica è detta *gemmazione*; sa farsi embrione (non sottraendosi dal dire) ma è capace di sviluppare nuovi germogli, fiori o foglie.

*La seconda similitudine.*

Come una gemma, variando il significato del termine, è anche un testo prezioso. Lo è per il suo valore (la qualità degli autori e delle autrici coinvolti ed incoraggiati a contribuire; la qualità e coerenza interna della scrittura; la profondità delle riflessioni educative; la forza creativa che è capace di innescare) e per il valore che – sicuramente – non perderà nel tempo. Assomigliando in alcune strutture interne ad un manuale, questo volume si potrà affermare come un testo da conservare, nel tempo, diventando un riferimento rispetto a coloro che vorranno progettare, studiare, comprendere, giocare con gli edu-larp.

*La terza similitudine.*

Sempre richiamando la gemma-pietra preziosa, è possibile riconoscere la dimensione di cura (anche educativa) che Maragliano ha saputo dedicare a questo testo: come nel processo che porta un “bene prezioso” dall'estrazione all'incastonatura, Andrea ha saputo accompagnare le numerose fasi di scrittura, revisione, confronto con gli autori e con l'editore, sempre coerente con l'intenzione del volume: condividere senza sottrarsi, affermare senza cedere ai compromessi. Uno studioso attento coglierà l'uso della lente di ingrandimento monoculare usata del curatore: per l'accuratezza dei dettagli, delle parole, delle immagini, del reticolato di rimandi interni; per il desiderio di esporsi, di farsi capire/vedere, così come un gioiello al dito.

*L'ultima similitudine* è, in realtà, un finale ringraziamento a Katuska Bortolozzo, *editor* lungimirante, amica dotata di un'intelligenza desiderosa di sfidare il consueto, ambiziosa e attenta alla voce di autori e studiosi che per la prima volta si affacciano al mondo dell'editoria. Lei sì che sa veramente giocare con i *suoi* autori. Così ha fatto con Maragliano e con le tante *forme* di questo volume.

Insomma, tre gemme. Per tutti noi che alla Pedagogia chiediamo di più.

Genova, 1° febbraio 2020.



# Introduzione

di Andrea Maragliano

## Pronti? Pronte?...

Che cosa è un gioco? Consci che il gioco sia indefinibile per definizione, e che forse avere una definizione non sia così necessario, possiamo certamente sostenere ciò che il gioco *non* è.

Anzitutto il gioco *non* è qualcosa di infantile, sciocco e inutile.

Già nel 1957 Fink parlava del *dispositivo dequalificante* che sovrasta il gioco. Il gioco è per bambini/e, frivolo, leggero, facile e non produttivo. Raramente, invece, il gioco viene associato a concetti come “strumento”, “educativo”, “medium”, “didattica” o addirittura “cambiamento sociale”.

Ancora, il gioco *non* è incompetente.

Se vogliamo utilizzare il gioco in ambito didattico ed educativo, e nel corso di questo volume speriamo di mostrare come, bisogna equipaggiarsi delle conoscenze e delle competenze per farlo. La svalutazione del gioco, specialmente nel contesto nazionale, si riflette in un ritardo della letteratura e delle riflessioni sui Game Studies, ma prim'ancora sulla carenza di una solida cultura stessa del gioco e dei giochi educativi. In ambito scientifico e divulgativo, ad esempio, si nota la ricorrente grande assenza di autori e autrici e di concetti che nel panorama mondiale dello studio sul gioco sono, invece, pilastri fondamentali e punto di partenza per ulteriori studi. Oppure, nei contesti educativi e formativi (dalle aule scolastiche ai corsi professionalizzanti online e non), si trovano incerti “esperimenti” di auto definiti game designer o facilitatori e facilitatrici di giochi, spesso aventi un fragile background sia sul versante pedagogico, sia su quello dei Game Studies, sia su quello dei giochi.

Infine, il gioco *non* è gamification.

Considerando una delle più diffuse definizioni la gamification è “l'utilizzo di *elementi* di gioco in contesti non di gioco” (Deterding *et al.*, 2011). Il primo problema, di ordine non solo linguistico, risiede proprio nella parola “elementi”: un gioco è un ecosistema, un gioco *tout court*, non selezioni frammentate di parti di gioco. Sarebbe come dire che ora giochiamo a nascondino, solo che ne usiamo solo una parte: tu nasconditi, ma nessuno ti verrà a cercare, perché questo *elemento* di gioco non lo abbiamo preso. Ma tu nasconditi!

Con questa immagine, volutamente pittoresca, si sono declinati (e si continuano a declinare) progetti di cosiddetta “didattica gamificata o ludica”, in cui, mischiando punti, classifiche e pedine, si schiaccia la classe in un clima di ansia ed esaltazione della competizione, assegnando, ad esempio, punteggi più alti se si arriva puntuali o se si consegna un compito in anticipo.

Lo stesso avviene fuori dall'ambiente classe. Pensiamo quando andiamo al supermercato, e cadiamo nella tentazione di riempire quegli invitanti quadratini vuoti della scheda punti, ac-

quistando anche più del necessario al fine di guadagnarci quell'asciugamano ricamato o quel contenitore ermetico che chiaramente *non* ci servono. Per poi renderci conto di pagarli circa tre volte il loro valore reale.

Però lo facciamo. E quante raccolte punti esistono oggi?

Oppure, sempre fuori dalla classe, ci potremmo ritrovare in aziende che, con la scusa di “far divertire” i dipendenti con punteggi, premi e classifiche, perseguono una logica anti-persona di massimizzazione del profitto con meccaniche come “l'impiegato/a del mese”. Sperando poi di non essere in quello/a che a fine settimana si trova in fondo alla classifica, etichettato come “impiegato/a meno produttivo/a”.

Tutti questi sono esempi di gamification che *non* sono definibili come giochi. Ma perché funzionano?

Funzionano anzitutto perché il gioco è un *medium persuasivo*.

A chi non piace giocare?

Funzionano perché nessuna persona stia leggendo questo volume potrà mai dire “io non ho mai giocato” o “non so come si gioca”. In tutte le culture, in tutte le ere, gli esseri umani hanno giocato e giocano. Lo sappiamo fare, è un linguaggio che conosciamo e che usiamo da sempre. Non dimenticando, infine, che da quando nasciamo – attraverso il gioco – creiamo la nostra identità o impariamo abilità fondamentali come il linguaggio o il prendere decisioni.

Ma se attraverso il gioco possiamo comunicare qualcosa (*medium*) e, per i motivi tratteggiati sopra, sappiamo che possiamo farlo in maniera convincente (*persuasivo*), dobbiamo allora assumerci la responsabilità di ciò che stiamo comunicando. “Giocando” i messaggi li rendiamo più leggeri, più accettabili (basti pensare a quanto è facile essere spietati in modo accettabile raccontando una barzelletta). Ma proprio in virtù di questa potenza persuasiva, possiamo anche mediare contenuti dannosi o contro la volontà di chi partecipa al gioco.

Ad esempio, il messaggio del primo esempio di gamification *non* gioco è “sii più perfetto”, quello del secondo “compra di più”, l'ultimo “produci di più”.

Ma siamo certi che siano questi i messaggi che vogliamo comunicare alle nostre studentesse e ai nostri studenti o alle persone a cui proponiamo i nostri giochi? Siamo sicuri che, oggi come oggi, siano questi i discorsi che ci preme affrontare?

Quali sono, invece, i messaggi di cui vogliamo farci portatori?

È questa la domanda rispetto la quale dobbiamo assumerci la responsabilità quando usiamo i giochi, attraverso consenso e trasparenza delle nostre finalità – in questo caso educative – nei confronti di chi sta giocando. I giochi non sono seri (e lo sono allo stesso tempo), ma quando li usiamo come *medium* dobbiamo ritornare al serio, al reale. Dobbiamo recuperare tutti gli elementi del gioco-realtà (non solo alcuni “elementi”, magari quelli più persuasivi), curandoci di cavalcare la sfida già tratteggiata da Bateson (1956), ossia sapere quando dire: “questo è un gioco”.

In caso contrario, il gioco si trasforma in una macchina svuota-senso che, distraendo con i suoi effetti pirotecnici e la sua persuasività, abbassa le nostre difese cognitive, alleggerisce e rende più accettabili alcuni contenuti e non ci fa rendere conto delle intenzioni altrui.

### ...Partenza...

È per questo che bisogna fare le cose bene, è per questo che bisogna essere seri e competenti anche, se non soprattutto, nel gioco. Questo volume intende pertanto posizionarsi all'interno del discorso fin qui delineato, recuperando (nella *Parte prima*) il *genius ludi* del gioco

come elemento della formazione umana, attraverso la descrizione di una specifica tipologia di giochi: gli edu-larp (*Capitolo 1*). Tale oggetto rappresenta, di fatti, una vera e propria innovazione nel campo educativo e didattico, che lentamente sta iniziando a comparire anche nel contesto nazionale. Ma non possiamo usare vecchi o “nuovi” giochi, se prima non comprendiamo lo strumento che stiamo maneggiando. In quel *genius ludi* che condividiamo il gioco è anzitutto processo relazionale (*Capitolo 2*) attraverso il quale possiamo imparare qualcosa (*Capitolo 3*) in modo significativo e motivante (*Capitolo 4 e Capitolo 5*), tanto utile al sapere quanto alla vita e alla società (*Capitolo 6*).

Equipaggiati di questi fondamenti epistemologici del gioco e dell’edu-larp, potremmo allora pensare di progettare uno o – per lo meno – comprenderne le strutture fondamentali in termini di game design (*Parte seconda*). Sia se vogliamo proporre un gioco alla nostra classe, sia se vogliamo proporre un gioco a un’arena pubblica, dovremmo chiederci come lo progettiamo (*Capitolo 7, Capitolo 11 e Capitolo 12*), per quale tipo di target (*Capitolo 9*) e con quali personaggi e narrazioni (*Capitolo 8*). Entrando sempre più nel vivo dell’edu-larp ci dovremmo chiedere come iniziamo a presentare il gioco ai partecipanti (*Capitolo 10*), come lo concludiamo (*Capitolo 13*) e come lo valutiamo (*Capitolo 14*). A chiudere la *Parte seconda* verranno presentati due contributi specifici per gli edu-larp di carattere storico (*Capitolo 15*) e geografico (*Capitolo 16*).

Infine, nella *Parte terza* saranno presentati dieci giochi edu-larp. Dalle competenze linguistiche a quelle geografiche, dalle migrazioni alla sostenibilità, dal Medioevo all’epoca preistorica. Dieci proposte educative, per provare a rispondere alla spinosa, ma necessaria, domanda che da professioniste e professionisti del settore educativo e sociale abbiamo il dovere di porci in un momento storico in cui la comunicazione emerge come una delle questioni del millennio: quali sono i messaggi di cui vogliamo farci portatori?

Questo volume prova a ipotizzare alcune vie, tematizzandole nello specifico oggetto “edu-larp”. E lo fa coerentemente con le caratteristiche dell’oggetto stesso: complesso, poliedrico, intersezionale. Nello scorrere dei capitoli si alternano alla scrittura professionisti di diversa provenienza: docenti universitari, ricercatrici e ricercatori, insegnanti, game designers, psicologhe e psicologi, rappresentanti di associazioni e studenti di vari settori e contesti. Se da un lato questo potrebbe restituire a chi legge leggeri sbalzi di stile, dall’altro permette di offrire un respiro ampio, complesso e critico. Ma, soprattutto, risponde a una precisa idea di conoscenza e, in modo concatenato, di Università. Di un’Università che si mette le scarpe da ginnastica per giocare, che scende nei campi, entra nelle scuole, parla e pensa insieme al “fuori”, alla strada; per poi rientrare, rielaborare alla luce delle proprie lenti e – il tema emerge di nuovo – ri-comunicare al “fuori”, alla strada. Nel suo piccolo, è un’idea di conoscenza relazionale, non gerarchica e autoreferenziale consapevole che, traslando Freire, *nessuno impara da solo, nessuno insegna all’altro. Conosciamo insieme*. Che, in termini ludici, significa assumere una postura *play to lift* (tema trattato nel volume): giocare per elevare l’altro, per elevarsi a vicenda.

**...Via!**

Possiamo partire a leggere questo volume anche per merito di tutti gli autori e le autrici che hanno collaborato e reso unico questo lavoro. A FrancoAngeli che ha accettato la sfida culturale e al professore Andrea Traverso a cui, dopo la mia stima e il mio affetto, va il mio grazie per il suo saper essere fucina di sogni scardinanti. Saltiamo dunque sulla nostra nave.

Buona lettura, buon gioco, buon *viaggio*.



# Parte prima

## Fondamenti pedagogici del gioco e dell'edu-larp

