

DALLA RETE

The Game e La Scuola

Pierfranco Ravotto

pierfranco.ravotto@gmail.com

Keywords: Gioco, Gamification, Innovazione digitale, Baricco, The Game

Mentre stiamo preparando un numero sulla Gamification esce **The Game**, di Alessandro Baricco, e non ne parliamo? Parliamone. Non fosse altro che per quella frase folgorante che potremmo usare come incipit del numero.

Baricco racconta una scena familiare: un suo figlio piccolo, *"un omino di tre anni"*, che cerca di zoomare su una foto di giornale e che rimane stupito notando che il gesto cui è abituato (sullo smartphone) non ha effetto. Nessuna novità, l'hanno già raccontata altri, è l'effetto di quanto sta sotto gli occhi di tutti e che io ho reso con questa foto, scattata in un grande magazzino con il permesso delle mamme impegnate a scegliere vestitini (mi disse una delle due: "sì forse non dovremmo, ma così stanno tranquilli").



Dunque non è il racconto che ne fa Baricco a essere degno di nota quanto l'immediata conclusione che ne trae: *"Capii in quel momento ... che a scuola si sarebbe rotto i coglioni a palla"*.

Dunque parliamone. Lo faccio nella rubrica "Dalla rete", perchè è la collocazione più coerente con la struttura di Bricks e, del resto, è in rete che ho appreso dell'uscita del libro. E' in rete che ho cercato e letto commenti, è lì che potete cercare analisi più approfondite o interviste dello stesso Baricco e lì che potete acquistare e scaricare il libro (anche se Baricco lo ha pensato soprattutto come libro cartaceo).

"The Game" percorre quelle che sono - secondo Baricco - le tre fasi della rivoluzione digitale:

- L'epoca classica - 1981-1998 - Dal Commodore 64 a Google.
- La colonizzazione - 1999-2007 - Da Napster all'iPhone.
- The game - 2008-2016 - Dalle App ad Alphago.

Racconta per lo più cose che sapevo - e qua e là ne so un po' più di lui - ma le racconta benissimo, è un narratore fantastico. Le *racconta* significa che propone non solo una successione di fatti ma una storia dotata di senso. Ho trovato in Riccardo Luna (su [Wired](#)) una frase che corrisponde a quanto ho pensato: "... *adesso che ho finito The Game posso dire: sapevo tutto, ma non lo avevo davvero capito*". Poi, magari, quello che ho capito io è diverso da quello che ha capito Luna. Ma per questo è un libro importante: aiuta ciascuno di noi a "costruire" il senso in un percorso di cui siamo stati testimoni e, in qualche modo artefici.

Baricco sottolinea proprio questo: un percorso che abbiamo fatto. Non ci sono "capitati" dei tool che hanno trasformato le nostre pratiche, le nostre vite, il nostro habitat. Li abbiamo realizzati. E lo abbiamo fatto coscientemente. O, per essere più precisi, li ha realizzati, coscientemente, un gruppo di californiani provenienti dalla cultura hippie, maschi, bianchi e ingegneri. Lo hanno fatto per fuoriuscire da un secolo terribile in cui *"una civiltà raffinata, matura e ricca"* ha scatenato due guerre mondiali, e *"al di là della cortina di ferro, il frutto malato di rivoluzioni in cui il '900 aveva osato e sognato mondi migliori iniziava a produrre immani sofferenze, violenze inaudite"*.

Hanno coscientemente costruito *tool* che:

- Distribuivano il potere. *"Un computer su ogni scrivania ... pagine web in cui chiunque poteva, gratuitamente, circolare, creare, condividere, fare soldi, esprimersi ..."*,
- Puntavano sul movimento e sulla velocità, *"preferivano sistematicamente la velocità alla qualità"*.
- Si muovevano sulla superficie.
- Saltavano passaggi e cercavano una presa diretta sulle cose.
- Saltavano mediazioni e intermediari (e dunque toglievano potere alle élite: *"il tramonto dei sacerdoti"*).
- Davano a tutto la forma del gioco, del videogame. Pensate all'iPhone (e guardate la [presentazione dell'iPhone](#) da parte di Steve Jobs nel 2007, per Baricco una pietra miliare: *"era un computer che faceva finta di essere un gioco. Va detto che ci riusciva benissimo"*).

Quei *tool* noi li abbiamo adottati. Quindi se è in atto una mutazione - umanità aumentata - l'abbiamo voluta.

E abbiamo fatto bene.

Adesso c'è da raddrizzarla quella rivoluzione, evitandone la deriva negativa, l'individualismo di massa che diventa egoismo di massa. E per questo **"c'è bisogno di cultura femminile, di sapere umanistico, di memoria non americana, di talenti cresciuti nella sconfitta e di intelligenze che vengono dai margini"**.

Velocità, movimento, salto di passaggi e presa diretta sulle cose, abolizione degli intermediari e dei "sacerdoti", gioco. Se è la pratica dei piccoli gesti quotidiani, "perché mai a scuola non funzionava così"? Di qui la "rottura a palla".

Baricco parla della **"reazione, possibile e primitiva, alla nuova civiltà digitale: non capirne le regole e continuare a giocare al gioco di una volta. [...]** A me fa venire in mente quei calciatori che esultano dopo aver fatto un goal che però era a gioco fermo. Non avevano sentito il fischio dell'arbitro. La scuola, per dire, segna a gioco fermo ogni volta che apre le porte al mattino, ne siamo consapevoli, vero?"

Provo a dirlo con parole mie. A scuola non mi divertivo nemmeno io anche se il percorso scolastico l'ho fatto tutto in un'era non digitale (il passaggio più significativo che ho vissuto è stato quello dalla penna con pennino, con il contenitore d'inchiostro inserito nell'apposito foro sul banco e riempito giornalmente dal bidello, alla penna biro). Ma i tempi lunghi della scuola, l'assenza di movimento e di velocità, i tempi dettati dalla campanella, il ruolo sacerdotale del maestro o del professore, l'approfondimento di discipline tra loro separate ... non mi sembravano assurdi, non erano stridenti con le mie pratiche. Certo, c'era differenza tra la scuola e il gioco. Ma anche i giochi avevano tempi lunghi, richiedevano oggetti (i soldatini, il pallone, il cappello da cow-boy e il cinturone, la bicicletta, ...) e spazi (il campetto, l'oratorio, la camera, la strada, ...) diversi; e comunque i giochi quelli erano: se ne aggiungeva qualcuno giusto a Natale o al compleanno. Li "approfondivi", inventavi scenari diversi con gli stessi soldatini.

Ascoltare la musica richiedeva di andare in salotto, accendere la radio e il giradischi, prevedibilmente dovevi chiedere il permesso, ... Per vedere un film occorreva organizzarsi in anticipo, si doveva uscire di casa, l'offerta era limitata. Ricordo quanto mi disse un collega: "solo quando mi sono laureato finalmente tante cose che avevo studiato separatamente senza capirne il senso sono andate a costruire un insieme coerente, come tante tessere di un puzzle". Eravamo, evidentemente, pazienti; sapevamo aspettare. In qualche modo ci fidavamo che il quadro, alla fine, si sarebbe composto.

Oggi le pratiche scolastiche, spesso immutate, risultano drammaticamente stridenti con quelle in cui i "nativi digitali" (ne [ho già scritto](#), pochi giorni fa, per Agenda Digitale) sono immersi.

Scriva ancora Baricco, parlando della scuola: "E' pensabile che anche lì il problema sia la fissità, le strutture permanenti, la scansione novecentesca dei tempi, degli spazi e delle persone. Magari andrà avanti così ancora per decenni: ma certo il giorno in cui a qualcuno verrà in mente di rinnovare un po' i locali, le prime cose che andranno al macero, dritte dritte, saranno la classe, la materia, l'insegnante di una materia, l'anno

scolastico, l'esame. Strutture monolitiche che vanno contro ogni inclinazione del game. Fidatevi, andrà tutto al macero".

Attenzione: non è solo questione di far sì che gli studenti non si "rompano a palla".

Certo, la *gamification* di cui parliamo in questo numero serve anche a questo. Ed è un'idea che viene da lontano, se già il mio maestro Leoncini, nel lontano 1956 a Viterbo, aveva costruito una grande circuito chiedendoci di portare da casa una macchinina quale segnaposto: ogni voto veniva poi tradotto in un suo avanzamento sulla pista. Quando a fine quadrimestre io e la mia famiglia ci trasferimmo a Carrara ero in testa... e lì il nuovo maestro Matteoni aveva nuovi giochi, mutuati dai primi spettacoli televisivi. Gare di velocità sulle coniugazioni dei verbi, un minuto di tempo per raccontare le Alpi: nome della catena, monte più alto, fiume principale. (E io questo gioco l'ho sempre fallito perché - anche se sentivo gli altri bambini recitare "Marittime, Argentera, Gesso, Grazie, Monviso, Po, Graie, ..." - mi ostinavo ai tempi lunghi con cui lo raccontavo - vincendo - a Viterbo: "la prima catena è quella delle Alpi Marittime il cui monte più alto è il monte Argentera e il cui corso d'acqua principale è il torrente Gesso, vengono poi le Alpi Grazie ...". Non credo di essere mai riuscito ad andare oltre le Graie. Ma sto divagando).

Non è solo questione di far sì che gli studenti non si "rompano a palla". Si tratta, anche o forse soprattutto, di metterli in grado di affrontare la società del Game. Perché - scrive ancora Baricco - "*il Game è un habitat molto difficile*" ma "*gran parte delle istituzioni pubbliche, prima tra tutte la scuola, non prepara al Game, non allena le capacità utili a vivere nel Game, non aiuta i meno adatti ad abitare il Game*".

Ecco: non so quanto ne fosse consapevole, ma il maestro Matteoni ha cercato di allenarmi ai tempi più veloci che stavano arrivando (anche se erano ancora tempi analogici). Con me non ha avuto successo, ma mi ha comunque aiutato a prendere consapevolezza del problema.

La situazione è questa: la scuola dovrebbe preparare i giovani al nuovo ambiente - sociale e lavorativo - che è emerso dalla rivoluzione digitale; potrebbe far leva sul fatto che i giovani sono abituati a comportamenti digitali e invece è ancora immersa in pratiche e in linguaggi superati. Sbaglia contemporaneamente il fine e i mezzi! Un disastro.

"*Ne siamo consapevoli, vero?*", chiede Baricco. Non tutti. Forse solo una minoranza. Ma una minoranza che forse non segna spesso, ma quando lo fa è un goal vero, non a gioco fermo.

Le esperienze che centinaia di insegnanti ci hanno raccontato in tutti questi anni qui su Bricks - e che ci raccontano anche in questo numero - testimoniano che una parte non irrilevante della scuola ha cominciato a giocare al gioco nuovo, con nuove regole. Ha imparato a modificare i mezzi: il linguaggio e i *tool* con cui rivolgersi agli studenti. Ma sta anche modificando il fine: sta puntando a risultati diversi.

E il Piano Nazionale Scuola Digitale è un tentativo ambizioso di traghettare tutta la scuola verso il nuovo campo di gioco, in cui il digitale è "volano di innovazione".

Ma certo la struttura - "*la classe, la materia, l'insegnante di una materia, l'anno scolastico, l'esame*" - non è stata modificata e non possono farlo i singoli insegnanti. E occorre iniziare a pensare di modificarla.