

I GIOCHI DI SIMULAZIONE

Le caratteristiche dei giochi di simulazione

I giochi di simulazione si caratterizzano per due aspetti fondamentali:

- A. Il gioco:** l'aspetto ludico consente ai partecipanti di divertirsi, di appassionarsi, di esprimersi liberamente e soprattutto di "Apprendere giocando".
- B. Il modello a cui fanno riferimento:** questo secondo aspetto è implicito nel concetto stesso di gioco di simulazione che in quanto tale è costruito su un modello di realtà (lo scenario) attraverso il quale si creino le condizioni per innescare nei partecipanti delle relazioni simili a quelle che si creano nella vita reale.

Progettare un gioco di simulazione in campo educativo richiede l'individuazione di alcuni elementi indispensabili¹:

- 1. definizione degli obiettivi di gioco e degli obiettivi didattici;*
- 2. costruzione dei meccanismi della simulazione (definire ruoli, il contesto, le regole del gioco, ecc.) capaci di rendere il modello giocabile;*
- 3. costruzione del prototipo di gioco;*
- 4. sperimentazione del gioco;*

¹ Per approfondimenti: C. Stein Greenblat, *Designing Games and simulations. An illustrated Handbook*, Sage Pullication in M. Morozzi, A. Valer, 2001, "L'economia giocata – Giochi di Simulazione per Percorsi Educativi verso una Società Sostenibile", Bologna, EMI

Analisi dei giochi di simulazione

Esplorando il vasto panorama dei giochi di simulazione, ne abbiamo selezionati alcuni per porli a confronto con **Va.D.Di.** (acronimo di “*Vallo a dire ai dinosauri*”) e per individuare elementi in comune e possibili differenze.

La scelta ha riguardato soltanto determinati giochi che come **Va.D.Di.** propongono delle attività su tematiche ambientali. Dal confronto è emerso che tutti i giochi analizzati hanno una struttura e una dinamica molto simile anche se per alcuni aspetti si differenziano l'uno dall'altro.

L'analisi ha riguardato i seguenti giochi:

- ✓ **LA CITTA' DELLE EMOZIONI**
- ✓ **COSMOPARLAMENTO**
- ✓ **ALAC**
- ✓ **SIPARI**

Due semplici giochi: “La città delle emozioni” e “Cosmoparlamento”

Tra i giochi esaminati il più semplice per struttura e dinamiche è “**LA CITTA' DELLE EMOZIONI**”². L'attività proposta consiste nel progettare e disegnare i quartieri di una città ideale (lo scenario) partendo da una emozione che i giocatori individuano come fondamentale per la loro vita collettiva. Alla fine tutti i quartieri vengono uniti nella costruzione della città, sulla quale si giocano altre proposte (ad esempio: disegnare sulla città una linea metropolitana che collega i diversi quartieri). L'obiettivo è quello di far comprendere ai bambini (target: 9-12 anni) come funziona il sistema urbano.

La città delle emozioni è un gioco abbastanza “flessibile” per cui risulta facile effettuare su di esso modifiche ed aggiornamenti (ad es. si possono aggiungere nuove vie al quartiere mentre si gioca).

² In P. Rizzi, 2004, *Giochi di città*, Bari, Edizioni La Meridiana, pag. 103

Un altro gioco interessante è “**COSMOPARLAMENTO**”³.

Questo gioco di simulazione si svolge in un parlamento virtuale in cui i partecipanti discutono una serie di proposte di legge che vertono su tematiche ambientali e decidono, tramite votazione, se approvarle o meno. Alla fine sulla base delle leggi approvate si costruisce un grafico previsionale sul futuro del pianeta Terra. Il gioco stimola la riflessione su come le scelte del singolo incidono sulla collettività.

³ In M. Morozzi, A. Valer, 2001, *L'economia giocata*, Bologna, EMI, pag. 211

Due giochi complessi: “ALAC e SIPARI”

Un gioco più complesso è “**ALAC**”⁴. Lo scenario di base è una media città italiana in cui i giocatori interpretando un ruolo specifico e appartenendo ad una determinata categoria (cittadini, amministratori, consorzio, ecc.) sono alle prese con alcune problematiche ambientali che tentano di risolvere scegliendo tra le soluzioni (progetti) previste dal gioco o tra le possibili alternative che essi stessi propongono. Le soluzioni vengono successivamente sottoposte a votazione. Anche in questo caso, come in Cosmoparlamento, l’obiettivo è quello di far comprendere gli effetti delle decisioni prese assumendo determinati ruoli che risultano fondamentali per le dinamiche urbane. Questo gioco risulta abbastanza flessibile: è possibile inserire con facilità sia nuovi ruoli che nuove squadre e si possono introdurre con facilità altre problematiche non necessariamente di tipo ambientale.

⁴In. P. Rizzi, 2004, *Giochi di città*, Bari, Edizioni La Meridiana, pag. 111

Anche “**SIPARI**”⁵ appartiene alla categoria dei giochi complessi ma per le modalità di svolgimento si presenta diverso rispetto agli altri. I partecipanti hanno a disposizione vari materiali tra cui dadi, plance, pedine, carte e altri materiali tipici dei giochi da tavolo (ad es. il Monopoli). L’obiettivo è molto simile a quello di ALAC in quanto consiste nell’analizzare gli effetti prodotti sull’ambiente dalle azioni/strategie attuate dai partecipanti, sia come singoli che come comunità.

⁵In P. Rizzi, 2004, *Giochi di città*, Bari, Edizioni La Meridiana, pag. 143

Il confronto con Va.D.Di.

L'analisi svolta su questi giochi ci porta ad effettuare, come già detto, dei confronti con **Va.D.Di.** Una differenza rilevante rispetto agli altri giochi è quella per cui in **VA.D.Di.** non è facile introdurre delle varianti (come ad esempio cambiare il numero dei giocatori rispetto al numero previsto). Eventuali modifiche creano infatti degli squilibri nelle dinamiche e pongono quindi dei possibili problemi per chi volesse utilizzarlo con modalità diverse.

Riportiamo di seguito alcune “caratteristiche” di **Va.D.Di.** che lo contraddistinguono rispetto agli altri giochi :

- a) La costruzione elaborata e particolareggiata degli scenari*
- b) Le varie tipologie di materiali didattici presenti nel kit*
- c) La modalità con cui si attivano le relazioni tra i giocatori*
- d) L'importanza che assumono i personaggi*
- e) Gli obiettivi di apprendimento*

a) La costruzione elaborata e particolareggiata degli scenari

L'attività ludica proposta in **Va.D.Di.** si svolge all'interno di una regione immaginaria con tre centri abitati in cui hanno luogo le azioni di gioco. Gli scenari sono rappresentati dalle mappe che descrivono nel dettaglio la regione e i tre contesti. Il loro ruolo nel gioco è fondamentale: i giocatori nel corso delle varie attività si identificano come cittadini della regione e le varie problematiche descritte nei contesti di gioco (in particolare nelle mappe) influenzano la vita dei personaggi e si collegano direttamente o indirettamente alle dinamiche del gioco.

Negli altri giochi esaminati lo scenario è differente: in **ALAC** il contesto è una città media italiana rappresentata da una mappa; in "**Cosmoparlamento**" non viene fornita una mappa ma lo scenario è una storia raccontata che costituisce lo sfondo da cui hanno inizio le azioni di gioco; nella "**Città delle Emozioni**" le mappe sono consegnate ai giocatori come esempi ma sono poi i partecipanti a progettare e disegnare i quartieri di una ipotetica città che rappresenta lo scenario del gioco.

b) Le varie tipologie di materiali didattici presenti nel kit

In quasi tutti i giochi finora illustrati sono presenti diversi materiali necessari per lo svolgimento delle attività, tra cui: le carte dei ruoli, carte per singole squadre, i cartelloni, altri tipi di carte, ecc.

Ma **Va.D.Di.** si caratterizza per la differente tipologia di materiali di cui si compone: in quanto, oltre ad essi, contiene dossier di approfondimento, manuali operativi per i facilitatori, profili di sostenibilità, test di sostenibilità, che costituiscono degli strumenti di supporto del gioco stesso.

Inoltre, alcuni materiali, tra cui ad esempio le carte d'identità, non si limitano solo a descrivere il ruolo del personaggio ma forniscono informazioni aggiuntive indispensabili per poter giocare.

c) La modalità con cui si attivano le relazioni tra i giocatori

In **Va.D.Di.** le relazioni tra i giocatori hanno inizio nel momento in cui i personaggi cercano di risolvere il *problema* e di realizzare il *desiderio* presenti sulla carta d'identità consegnata loro all'inizio del gioco. Il *problema* e il *desiderio* hanno un collegamento con le problematiche ambientali presenti nei contesti e stimolano i personaggi a relazionarsi tra di loro all'interno della propria città di appartenenza e anche con gli altri centri abitati. Negli altri giochi invece di solito le relazioni tra i personaggi scaturiscono naturalmente durante il corso delle attività.

d) *L'importanza che assumono i personaggi*

Nella progettazione del gioco molti ruoli sono stati realizzati prevedendo un collegamento con altri personaggi. Ciò spiega perché non sia facile variare il numero dei giocatori. Inoltre, molti personaggi hanno una funzione particolare e insostituibile: gli “*esperti*” ad esempio costituiscono un gruppo a parte e contribuiscono al raggiungimento dell’obiettivo finale. In “**ALAC**” invece questa categoria è prevista ma il suo utilizzo è facoltativo, infatti sarà il conduttore a decidere se introdurla o meno. Inoltre, negli altri giochi non sono previste le numerose categorie di personaggi che ritroviamo in **Va.D.Di.**

e) *Gli obiettivi di apprendimento*

L’obiettivo che hanno tutti i giochi finora analizzati è di far comprendere come gli effetti delle decisioni prese dai singoli (su tematiche di tipo ambientali) incidono sull’intera comunità.

Questo scopo è presente anche in **Va.D.Di.** ma non è il solo; il gioco se inserito in un percorso educativo integrato, ha i seguenti obiettivi di apprendimento:

- saper dare una definizione di cambiamenti climatici, mitigazione, adattamento, ecc.;
- saper riconoscere le attività antropiche che influiscono sul clima;
- comprendere la complessità delle relazioni interagenti fra i vari aspetti del *global warming*;
- saper esporre ed argomentare alcune possibili scelte positive, buone pratiche da adottare relative al problema affrontato;

In conclusione...

Le caratteristiche elencate e gli altri elementi presenti nel kit fanno di **Va.D.Di.** uno strumento di apprendimento originale e stimolante per i destinatari del kit (i ragazzi) e per gli utilizzatori (docenti/educatori).

Inoltre questo gioco di simulazione è agevolmente trasferibile con gli opportuni adattamenti, in vari contesti di educazione non formale e informale che interessano anche la cittadinanza adulta, come ad esempio:

corsi universitari;

attività di educazione orientata alla sostenibilità svolte da soggetti (ad es. centri e laboratori di educazione ambientale, associazioni, cooperative, società, ecc.) che svolgono attività educative sul territorio;

processi partecipativi su tematiche ambientali.