

SCALARE IL FUTURO

il gioco di ruolo sull'alba dell'informatica

Note per l'anteprima all'Internet Festival 2019

Scalare il Futuro è un esperimento alla ricerca di nuove vie per raccontare in modo coinvolgente la storia dell'informatica. Il gioco invita ad esplorare in prima persona l'alba dell'informatica italiana, scoprirla affrontando tutte le difficoltà delle scalate al futuro, spesso omesse dalle narrazioni tradizionali, semplificate e celebrative.

Si può giocare per divertimento e curiosità, ma anche a scopo didattico (divertendosi).

I meccanismi dei giochi di ruolo sono ideali per piccoli gruppi: 4-6 giocatori e il master. Scalare il Futuro non fa eccezione, ma proprio per i suoi obiettivi didattici, con alcuni accorgimenti si adatta ad essere giocato in gruppi numerosi come le classi scolastiche.

L'obiettivo degli incontri a IF 2019, in particolare quando partecipano le scuole, non è giocare una partita (il tempo sarebbe anche poco), ma iniziarne una da continuare in aula.

I docenti saranno cooptati nel ruolo di master: sarete aiutati, ma la partita è vostra! Vi saranno anche forniti i riferimenti al materiale utile a documentarsi, la maggior parte del quale è pubblico e disponibile sulle pagine web di Progetto HMR.

Per coinvolgere un maggior numero di ragazzi, senza far crescere troppo le dimensioni del gruppo di ricerca (diventerebbe ingestibile), sono stati aggiunti altri ruoli:

- *contabili e calendari*, aiutano il master nell'amministrazione del bilancio e nell'avanzamento del tempo, gestendo le relative prove;
- *artefici del destino*, le carte *Not* sono loro, a differenza dei giocatori che le usano a proprio vantaggio, gli artefici del destino possono impersonare un destino, non baro, ma comunque cinico e dispettoso; a ogni tiro del dado, per cambiare ciclicamente il valore posizionale degli AdD si esegue una traslazione sinistra con rientro (sembra difficile ma non lo è);
- *cronisti*, ultimi solo in ordine di elenco, hanno il compito – importantissimo – di registrare la storia della partita e di raccogliere appunti dei momenti più salienti.

La partita oltre a essere giocata, va riletta: analizzata, confrontata con la storia vera e discussa in classe. È un modo per comprendere in pieno l'avventura della ricerca scientifica.

L'invito ultimo è a romanzare le vostre partite in racconti alternativi, ma plausibili, dell'alba dell'informatica italiana. Quelle che riceveremo le pubblicheremo sulla pagina web di HMR.

