

**Vincenzo Pace**

Università degli Studi della Basilicata, Dipartimento per l'Innovazione  
Umanistica, Scientifica e Sociale (DIUSS)

vincenzo.pace@unibas.it

# Un approccio ludico ai cambiamenti climatici: il cammino e il gioco come strumenti di ricerca. L'esperienza a San Severino Lucano

## **L'incipit di una correlazione tra cammino, gioco e cambiamenti climatici**

La presente ricerca è inserita nel progetto *Tech4You* (azione 4 del progetto pilota 4.3.1.) finanziato dal Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza e rientra nell'ambito dell'area "Clima, energia, mobilità sostenibile".

Il contributo mira a mettere in evidenza come il cammino sia uno strumento utile per indagare e conoscere gli effetti dei cambiamenti climatici su un territorio. I dati raccolti in cammino vengono rielaborati e utilizzati per raccontare alle nuove generazioni (in particolare ai bambini delle scuole primarie) i cambiamenti dovuti al clima sul proprio territorio, attraverso la pratica della *gamification*.

Spesso l'apprendimento e il gioco vengono visti come contraddittori e incompatibili ma l'*Institute of Play* di New York ha come "missione [...] quella di far uso della motivazione e del coinvolgimento del gioco per rendere ottimale l'esperienza di apprendimento" (Maestri, Sassoon, Polsinelli, 2018: 26).

Il gioco, inteso come strumento ludico, diventa il veicolo ideale per trasmettere conoscenze legate ai cambiamenti climatici in modo coinvolgente e accessibile. Attraverso l'esperienza ludica, i partecipanti possono sperimentare direttamente le conseguenze delle proprie scelte, acquisendo una comprensione più approfondita delle interconnessioni tra azioni individuali e gli impatti dei cambiamenti climatici sulla comunità locale.

Questa è l'esperienza fatta nelle scuole di San Severino Lucano (PZ), dopo una settimana di raccolta dati ottenuti da incontri di comunità, interviste semistrutturate a *stakeholder* locali ed esperienza diretta attraverso il cammino. Le scuole sono diventate un laboratorio vivente, in cui gli studenti non

solo hanno acquisito conoscenze teoriche sui cambiamenti climatici, ma hanno soprattutto sperimentato concretamente cosa sta cambiando sul territorio di San Severino Lucano attraverso giochi di società e di squadra.

## **I paesaggi che cambiano e la loro comunicazione**

La *Convenzione Europea del Paesaggio* dedica l'articolo 6 al tema della sensibilizzazione, formazione ed educazione alla conoscenza del paesaggio affermando che "Ogni parte si impegna ad accrescere la sensibilizzazione della società civile, delle organizzazioni private e delle autorità pubbliche al valore dei paesaggi, al loro ruolo e alla loro trasformazione".

Il paesaggio è un dispositivo che può essere utilizzato per interpretare la realtà e i cambiamenti in atto (Gissi, 2011). L'osservazione e la conoscenza approfondita dei paesaggi urbani ed extraurbani permettono di osservare le trasformazioni antropiche della società e allo stesso tempo le trasformazioni naturali dovute, per esempio, agli effetti dei cambiamenti climatici.

Il paesaggio funge da strumento comunicativo per il riconoscimento e l'interpretazione delle molteplici risorse presenti nel territorio, quali quelle naturali, ambientali, culturali e umane e mette in evidenza i cambiamenti che sono ormai avvenuti e quelli in atto. L'acquisizione di consapevolezza sul patrimonio paesaggistico riveste un'importanza cruciale, in quanto il suo riconoscimento può fungere da catalizzatore per la sua valorizzazione.

Per comprendere e analizzare il cambiamento dei paesaggi è necessario avviare processi di comunicazione e narrazione con strumenti che riescano ad attirare l'attenzione degli interlocutori.

L'applicazione dello *storytelling* con adolescenti e adulti riveste un significativo interesse e valore educativo. Sebbene

sia complesso identificare i temi predominanti o gli ambiti di interesse specifici degli adolescenti, emerge chiaramente la preferenza per narrazioni contemporanee che riflettano il loro contesto sociale e culturale (Zaro, Salaberri, 1995).

### **La gamification: da storytelling a storydoing**

Lo studio e il gioco sono spesso visti come incompatibili e su due differenti livelli. Negli ultimi anni sempre più spesso, però, si fa riferimento all'approccio ludico come strumento fondamentale della didattica. L'*Institute of Play* utilizza la motivazione e il coinvolgimento del gioco come strumenti per migliorare l'esperienza dell'apprendimento (Maestri, Sassoon, Polsinelli, 2018).

Negli ultimi anni si assiste a un fenomeno che utilizza le tecniche del gioco in ambiti di "non-gioco" dove l'obiettivo non è solo far divertire ma coinvolgere i partecipanti attraverso la *gamification*. Essa consiste "nell'utilizzo di elementi mutuati dai giochi e dalle tecniche di *game design* in contesti esterni ai giochi" per "ingaggiare e motivare le persone a raggiungere i loro obiettivi" (Maestri, Sassoon, Polsinelli, 2018: 18). La pratica della *gamification* ha un valore educativo e di coinvolgimento se propone una storia che si basa su uno *storytelling* capace di far "seguire il filo complessivo del gioco al giocatore" rendendolo interprete della storia all'interno del gioco.

Alla base della *gamification* vi è il coinvolgimento. L'atto del coinvolgere può essere descritto come un processo mediante il quale si facilita la partecipazione attiva e la creazione di strutture organizzative orizzontali che permettono un flusso equilibrato di informazioni e risorse tra i partecipanti. Questo approccio supera le tradizionali gerarchie "dall'alto verso il basso", promuovendo una dinamica più inclusiva e collaborativa (Viola, Cassone, 2021).

Lo *storytelling* rappresenta un elemento fondamentale per la *gamification*, arricchendola su diversi fronti. Innanzitutto, conferisce ai progetti un significato più profondo, elevandosi a vere e proprie esperienze narrative coinvolgenti, capaci di attrarre e motivare gli utenti. Non si tratta più solo di raggiungere obiettivi freddi e impersonali, ma di calarsi in una storia avvincente e di diventare protagonisti di un'avventura.

Le storie rendono i punti, le classifiche e gli altri obiettivi intrinsecamente più interessanti e motivanti. La trama fornisce un contesto e una progressione narrativa che incentiva la partecipazione e alimenta il desiderio di scoperta. Gli utenti non si limitano a compiere azioni meccaniche, ma si sentono parte di un intreccio narrativo che li spinge a continuare il processo conoscitivo. Lo *storytelling* permette, inoltre, una profonda immedesimazione negli scenari proposti; i giocatori si identificano con i personaggi, assumendo i loro punti di vista e le loro emozioni, creando, quindi, un legame empatico che rende l'esperienza ancora più coinvolgente e gratificante.

L'aggiunta di una dimensione narrativa favorisce un maggiore coinvolgimento degli utenti, facendo diventare la storia un elemento di trazione che li spinge a superare le sfide, a perseverare di fronte alle difficoltà e a ricercare il successo. Il gioco si trasforma in un'avventura emozionante che lascia un segno indelebile.

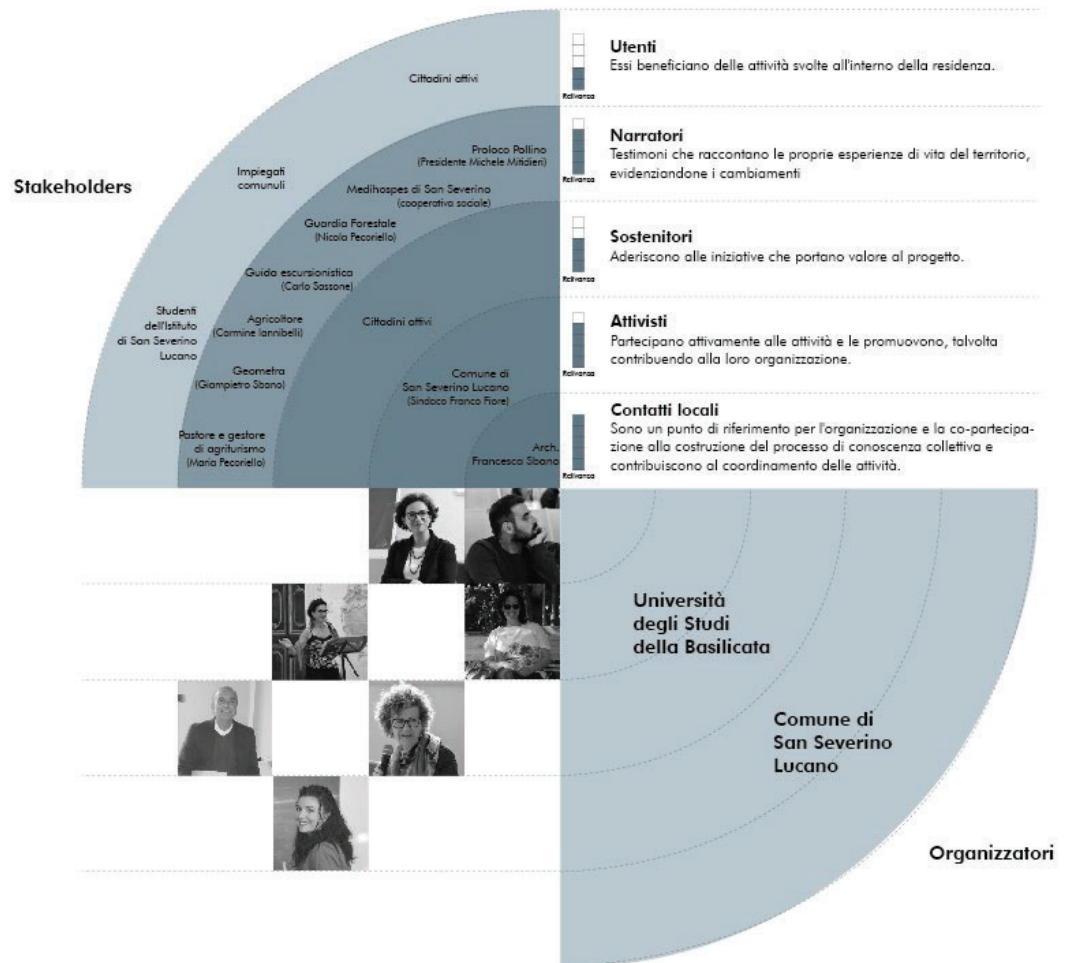
I traguardi raggiunti assumono un significato narrativo e alimentano il senso di compimento degli utenti. La storia si dipana di pari passo con l'avanzamento del giocatore, creando un'esperienza fluida e appagante.

In definitiva, una *gamification* arricchita da una narrazione avvincente si dimostra più efficace nel raggiungere i suoi obiettivi, nel motivare gli utenti e nel lasciare contenuti educati al giocatore. La sinergia tra meccaniche di gioco e *storytelling* crea un'esperienza olistica che cattura l'attenzione, stimola l'immaginazione e alimenta la passione per il tema trattato.

Lo *storytelling* permette di aumentare la capacità di trasmettere emozioni, riducendo la noia e implementando il coinvolgimento esperienziale; stimola i ricordi e la memorizzazione; sviluppa le dinamiche di socializzazione "rafforzando i legami sociali e al tempo stesso facendo da vettore per la diffusione attraverso le proprie cerchie sociali" (Viola, Cassone, 2021: 94).

Affinché lo *storytelling* sia efficace ed efficiente è fondamentale che vi sia un approccio allo *storydoing*. L'utente, così, passa da essere ascoltatore di una storia a personaggio attivo di una storia scritta da lui stesso. Lo *storydoing* produce nell'ascoltatore un desiderio di raccontare nuovamente la storia e di riviverla partecipando attivamente.

**Figura 1.** Stakeholders Map per la comunità di San Severino Lucano. V. Pace. Nei primi due quadranti in alto sono individuati gli *stakeholders*, classificati sull'importanza all'interno del progetto e i ruoli che ricoprono all'interno della comunità. Nei due quadranti in basso, gli organizzatori della residenza: da sx a dx Chiara Rizzi (docente Unibas e responsabile del progetto), Vincenzo Pace (dottorando Unibas), Silvana Kultz (docente Unibas), Ornella Albolino (docente Unibas), Franco Fiore (sindaco del comune di San Severino Lucano), Ina Macaione (docente Unibas), Francesca Sbanò (architetto e abitante di San Severino Lucano), 2023.



In conclusione, la *gamification*, per essere un vero e proprio strumento didattico, non può limitarsi ad applicare superficialmente meccaniche di gioco a un contesto educativo. Deve, invece, abbracciare un approccio ludico completo, che si articola su tre livelli: ludicizzare le tematiche per renderle più coinvolgenti; promuovere il coinvolgimento attivo dell'utente; Integrare *storytelling* e *storydoing* per una narrazione coinvolgente che porti all'azione.

La *gamification* non è solo una questione di aggiungere elementi di gioco a un contesto educativo. Si tratta, invece, di creare un'esperienza di apprendimento completa e coinvolgente che sia allo stesso tempo divertente, motivante e ricca di significato.

### **Il cammino per lo storytelling**

Come si è detto, la *gamification* deve avere uno *storytelling* ben fatto per attrarre la curiosità degli utenti. Per questo motivo, il cammino può essere uno strumento per conoscere un territorio e raccogliere un archivio di narrazioni che illustrino i cambiamenti del paesaggio, degli abitanti e della cultura locale.

Il cammino viene inteso, nel presente testo, come uno strumento per "osservare e praticare ciò che sta un po' ai margini, dare parola e immagine a ciò che, senza un racconto, rischierebbe di rimanere in parte fuori fuoco se non addirittura di non esistere affatto" (Merlini, 2020).

La metodologia del cammino come pratica per la conoscenza e l'indagine di un territorio mette al centro il tema della lentezza per avere uno sguardo attento e capace di cogliere nel paesaggio i cambiamenti già avvenuti o che stanno avvenendo. Come afferma Kagge il cammino "è contrario a tutto quel che spinge più veloce, più in alto, più forte. Quando cammini tutto si muove più lentamente. [...] Quando aumenti il ritmo, non è solo il tempo a ridursi, ma anche la percezione dello spazio. [...] Fare conoscenza con le cose che ti circondano richiede tempo" (Kagge, 2018: 17-18).

Camminare permette di immergersi completamente nei luoghi e comprendere, così, il valore intrinseco di un paesaggio o una città. Il cammino mette insieme e attiva i sensi, i corpi in movimento e la percezione del camminatore (Mareg-

gi, 2020). Con la pratica del cammino ogni individuo esprime la propria personalità rendendo ogni camminata un'esperienza complessa, unica e irripetibile (Giovannoni, 2016). La pratica del cammino ha un approccio esperienziale che permette di cogliere gli aspetti non riconoscibili se si utilizza un metodo unicamente indiretto e bibliografico. Il cammino, quindi, completa la conoscenza indiretta con la parte esperienziale e sensoriale.

Il cammino e lo *storytelling* hanno una stretta relazione poiché il cammino stesso è già di per sé uno *storytelling* che attraverso alcuni strumenti racconta l'esperienza e analizza gli avvenimenti. Per cogliere e narrare gli aspetti intangibili del cammino è necessario utilizzare alcuni strumenti come la fotografia, le registrazioni dei suoni e delle voci degli abitanti che raccontano le loro esperienze e percezioni. Lo strumento del cammino, in definitiva, può essere un ottimo mezzo per raccogliere storie che possano raccontare i cambiamenti di un paesaggio e di una cultura materiale e immateriale.

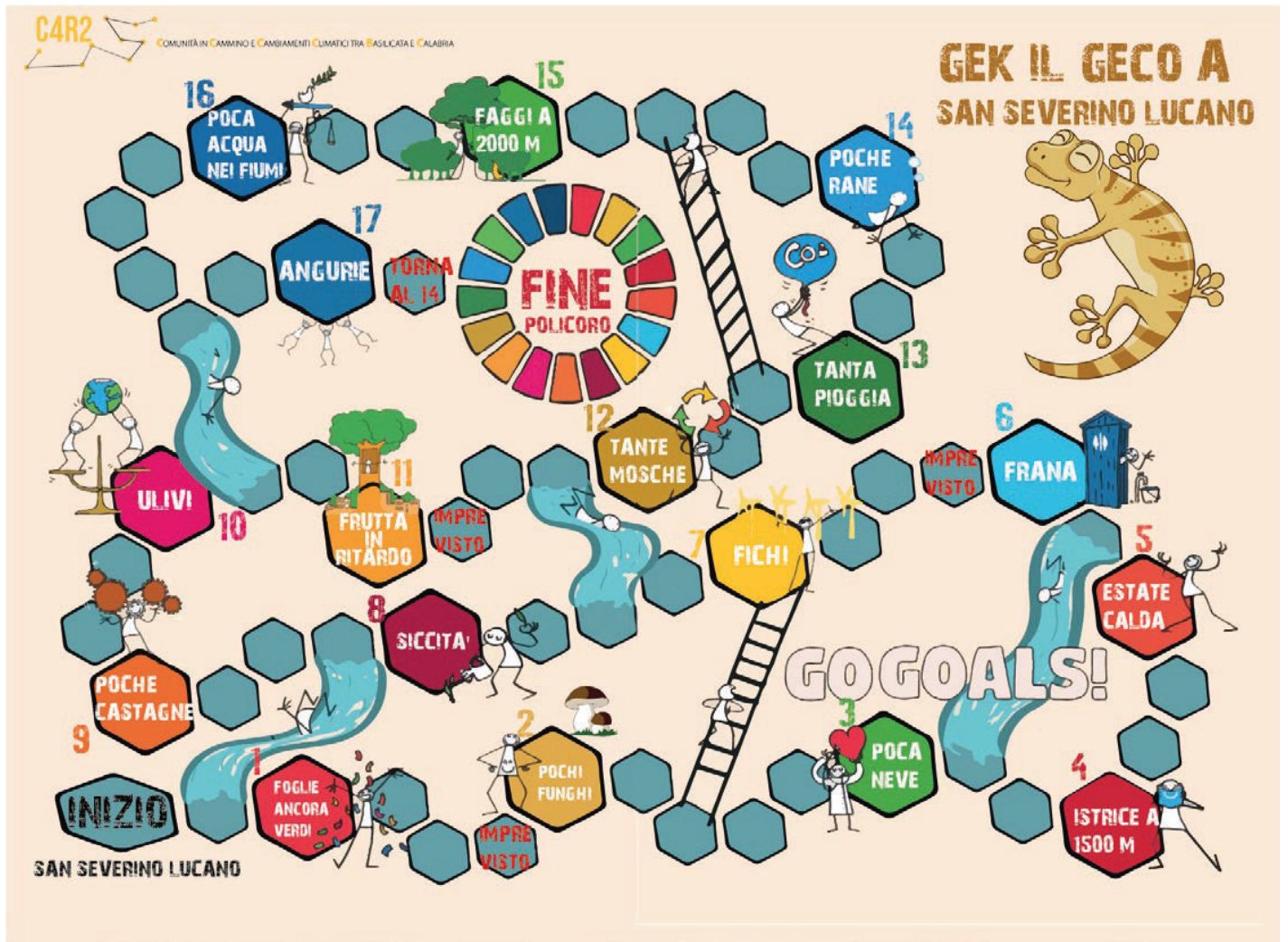
### **La residenza a San Severino Lucano: cammino, storytelling e gioco**

San Severino Lucano, comune appartenente al Parco Nazionale del Pollino, è uno dei dieci casi studio della ricerca *Comunità in Cammino e Cambiamenti Climatici tra Basilicata e Calabria* (C4R2) ed è il primo comune del cammino di confine tra le due regioni. Il progetto mira a ipotizzare un cammino che colleghi le due regioni e che possa avere un'implementazione digitale con la realizzazione di un gioco che possa raccontare alcune peculiarità presenti nei comuni attraversati.

La conoscenza del territorio di San Severino Lucano è avvenuta durante una residenza di ricerca della durata di una settimana che ha messo a fuoco alcuni elementi di interesse per la ricerca, in particolare lo stretto legame che intercorre tra gli effetti dei cambiamenti climatici e il contesto culturale materiale e immateriale. La ricerca ha utilizzato il cammino, la narrazione da parte degli abitanti e il gioco per indagare e sensibilizzare i cittadini al tema proposto.

All'interno delle attività sono state coinvolte diverse categorie di *stakeholder*: i contatti locali rappresentano un riferimento per l'organizzazione e la co-partecipazione alla costru-

Figura 2. Gioco di società Gek il Geco a San Severino Lucano, 2023. V. Pace.





zione del processo di conoscenza collettiva; gli attivisti sono, invece, i membri attivi della comunità che partecipano e promuovono le attività; i sostenitori supportano il progetto e ne condividono i valori, apportando loro stessi valore aggiunto; i narratori sono i testimoni che raccontano le proprie esperienze di vita del territorio, evidenziando i cambiamenti; gli utenti beneficiano delle attività svolte all'interno della residenza (Parentini, 2023).

La settimana si è articolata con una serie di incontri di comunità e numerose interviste ad attori locali (agricoltori, pastori, imprenditori nel settore turistico, guide del Parco, associazioni locali ed enti pubblici).

L'analisi ha permesso di costruire insieme alla comunità una mappa con le principali trasformazioni che il territorio sta subendo a causa degli impatti dei cambiamenti climatici.

Gli incontri hanno fatto emergere il profondo cambiamento del territorio e soprattutto del paesaggio che, a causa dell'aumento della temperatura media del pianeta, spinge la flora e la fauna a migrare per trovare aree climatiche più adatte alle proprie peculiarità. Attraverso momenti di camminate nelle aree all'interno e nelle prossimità del paese, insieme agli abitanti, è stato possibile raccogliere testimonianze di come il paesaggio sanseverinese stia cambiando notevolmente. Le fasce altimetriche delle specie vegetali tipiche del territorio, influenzate dai cambiamenti di temperatura, si spostano via via sempre più in alto tanto da trasformare il paesaggio. I faggi, tipici alberi che raggiungono al massimo i 1.400 m s.l.m., oggi, nel territorio di San Severino Lucano, iniziano ad essere presenti fino a 2.000 m s.l.m. Ad autunno inoltrato gli alberi caducifoglie colorano ancora i boschi e mostrano un paesaggio diverso rispetto ad alcuni anni fa. Anche l'agricoltura sta subendo dei cambiamenti importanti, ad esempio, nella frazione di Mezzana Salice (918 m s.l.m.) si coltivano i primi alberi di ulivo che resistono all'ambiente montano.

Anche il regno animale sta subendo una trasformazione importante che rompe gli equilibri del sistema naturale. Alcuni animali tipicamente costieri hanno ormai raggiunto quote molto alte come ad esempio i gechi e gli istrici che fino ad un decennio fa non erano presenti sul territorio.

Le narrazioni degli abitanti, accompagnate da ricordi, foto e visite in alcuni luoghi della memoria, hanno permesso di evidenziare come il paesaggio e il territorio siano stati modificati negli anni anche a causa dei cambiamenti climatici. I numerosi mulini ad acqua, per esempio, presenti sul fiume Frida (o Frido) e utilizzati per la macinazione dei cereali, oggi hanno cambiato la loro funzione diventando agriturismi o luoghi abbandonati a causa della riduzione della portata del fiume dovuta, non solo alla privatizzazione dell'acqua ma anche agli impatti dei cambiamenti climatici sul territorio.

Gli aspetti individuati e analizzati hanno portato a un primo approccio al gioco come strumento educativo all'interno della scuola di Primo Grado di San Severino Lucano.

Durante le attività proposte per le scuole si è ideato un gioco di società che potesse coinvolgere attivamente i bambini, sensibilizzare al tema dei cambiamenti climatici e far conoscere meglio il territorio abitato.

Il gioco di società *Gek il geko a San Severino Lucano* ha come obiettivo quello di riportare con un lavoro di squadra l'animale nel suo habitat naturale attraverso un percorso in cui ripercorrere gli effetti dei cambiamenti climatici sul contesto culturale del territorio. L'attività di gioco ha spronato i bambini grazie ad un coinvolgimento attivo che ha messo in campo "l'attrazione ad un design pensato per produrre emozioni" tramite la storia di un geko e "l'interazione con una situazione in cui le barriere si rompono" e gli schemi tipici di una lezione frontale vengono meno (Viola, Cassone, 2021: 5-10). Dopo questa piccola attività di coinvolgimento i bambini hanno appreso l'importanza che il territorio ha nella loro vita facendogli notare i piccoli cambiamenti in atto e l'importanza che il ruolo dell'uomo ha nel mondo.

"Cosa accadrebbe se i ragazzi impegnati nel ciclo d'istruzione obbligatoria si recassero a scuola con la stessa energia e vitalità che impiegano nelle attività (ludiche) svolte fuori dall'orario scolastico?" (Viola, Cassone, 2021).

## Riferimenti bibliografici

- Careri F. (2006), *Walkscapes. Camminare come pratica estetica*, Torino: Einaudi.
- Gissi E. (2011), *Conoscere e comunicare il paesaggio. Linguaggi, metodi e strumenti per l'interpretazione tra l'ecologia del paesaggio e la pianificazione territoriale*, Milano: FrancoAngeli.
- Giovannoni G. (2016), La democrazia del camminare: deambulazione e affermazione dell'identità, *Contesti. Città territori progetti*, Firenze: Firenze University Press, n. 1-2.
- Le Breton D. (2022), *La vita a piedi. Camminare, una pratica della felicità*, Ariccia: Cortina.
- Maestri A., Sassoon J., Polsinelli P. (2018, a cura di), *Giochi da prendere sul serio. Gamification, storytelling e game design*, Milano: FrancoAngeli.
- Manzini E. (2021), *Politiche del quotidiano. Progetti di vita che cambiano il mondo*, Città di Castello: Edizioni di Comunità.
- Mareggi M. (2020), *Camminare come strumento per esplorare e conoscere territori: tradizioni disciplinari e sconfinamenti*, in Lazzarini L., Marchionni S. (a cura di), *Spazi e corpi in movimento. Fare urbanistica in cammino*, Firenze: SdT edizioni, pp. 41-51.
- Merlini C. (2020), *Quali orizzonti, esplorando ancora a bassa quota*, in Lazzarini L., Marchionni S. (a cura di), *Spazi e corpi in movimento. Fare urbanistica in cammino*, Firenze: SdT edizioni, pp. 53-66.
- Kagge E. (2018), *Camminare. Un gesto sovversivo*, Torino: Einaudi.
- Parentini S. (2023), *Comunità resilienti. Traiettorie di ricerca-azione per le aree marginali della Basilicata*, Tesi di Dottorato.
- Thibault M. (2016, a cura di), *Gamification urbana. Letture e riscritture ludiche degli spazi cittadini*, Roma: Aracne.
- Thoreau H. D. (2022), *Camminare*, Vignate: Bibliotheka.
- Viola F., Cassone V. I. (2021), *L'arte del coinvolgimento. Emozioni e stimoli per cambiare il mondo*, Milano: Hoepli.
- Zaro J. J., Salaberry S. (1995), *Storytelling*, Oxford: Macmillan Heinemann.

