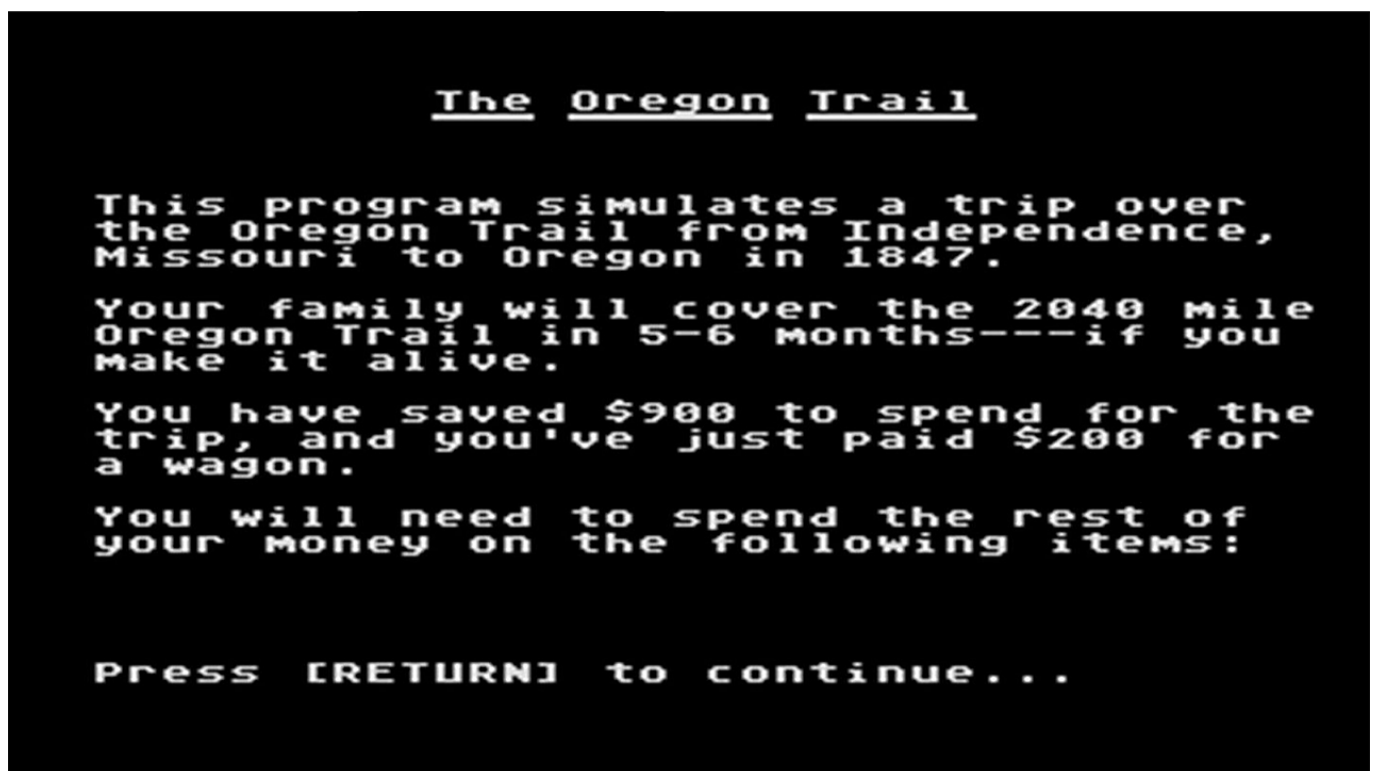


Divertimento e istruzione: la storia di The Oregon Trail

Nel 1915, poco dopo l'intuizione che sta alla base della **teoria della relatività**, **Albert Einstein**, scrisse una lettera al figlio undicenne **Hans Albert**: in un passaggio della lettera, il celebre fisico disse «il miglior modo per imparare è divertirsi: così si impara di più. Quando fai una cosa con così tanto divertimento che non ti accorgi del tempo che passa». Devono essere stati dello stesso avviso anche **Don Rawitsch**, **Bill Heinemann** e **Paul Dillenberger**, tre laureandi della **Carlton College**, che, durante il praticantato in una scuola media, ebbero l'idea di trasportare le lezioni di storia sulla **pista dell'Oregon** prima come gioco da tavolo, e poi come gioco per i neonati computer. Fu la genesi di uno dei giochi più giocati nelle scuole americane, e di uno dei titoli più importanti dell'intera storia del videogioco: **The Oregon Trail** era appena nato.



L'anno è il **1971**, e il computer non è di certo quello che conosciamo. Allora le macchine erano gigantesche, e l'unico modo per accedervi era quello di usare una **telescrivente**, apparecchiature usate principalmente nelle scuole, anche se in piccole quantità. I nostri tre protagonisti sono professori di sostegno, oltre che studenti universitari, mandati nelle scuole a farsi le ossa. È il "capo" di **Don Rawitsch** a chiedere al giovane virgulto di preparare gli studenti per la traversata delle carovane dalla costa est degli Stati Uniti alla costa ovest, allora selvaggia e piena di impervie. La celebre **pista dell'Oregon** è uno degli avvenimenti più importanti della giovane storia dello stato americano dell'epoca, e **Rawitsch** comincia a pensare a un metodo più immersivo per i giovani ragazzi: un [gioco da tavolo](#) con una grande mappa della costa pacifica statunitense. Furono i suoi due colleghi, **Bill Heinemann** e **Paul Dillenberger**, due studenti di programmazione, che dopo aver appreso le regole del gioco pensarono che si adattasse perfettamente al computer. C'era solo un problema: Don aveva bisogno del gioco fatto e finito entro una settimana. Bill e Paul dissero che

si poteva fare, e presero controllo della sala informatica (o meglio, un bugigattolo con due sedie e una telescrivente) per creare la prima stesura di **The Oregon Trail**.

Più il tempo passa, e più i tre arrivano a intuizioni geniali per l'epoca: per esempio, la possibilità di subire più attacchi nella zona ovest del paese, un clima più freddo nelle montagne del **Wyoming** o dell'**Oregon**, più una serie di eventi randomici che avrebbero reso il viaggio più duro, ma anche più appassionante. E il tutto, sorretto dal sempiterno BASIC, che si presta perfettamente ad azioni, come lo sparare durante le battute di caccia. Il più veloce a scrivere correttamente "BANG" avrebbe avuto più carne, mentre troppa indecisione o uno *spelling* sbagliato sarebbe risultato in un colpo andato a vuoto.

Dopo una settimana, Bill e Paul decidono di provare il gioco nelle loro scuole: i ragazzini lo adorarono, con studenti di seconda e terza media che addirittura migliorarono nella comprensione del testo grazie al titolo. Ma, se l'impressione della scolaresca era positiva, vi erano delle perplessità da parte delle scuole, principalmente legate alla presenza dei **nativi americani**. I tre avevano sottovalutato il potenziale storico di **The Oregon Trail**, e gran parte di esso era basato sui film western, popolarissimi in quegli anni. Sarebbero sorte dei problemi nel caso di studenti di discendenza nativo-americana, e quindi i tre decisero di evitare simili problemi trasformando i pellerossa armati di tomahawk in neutrali banditi muniti di coltello.



Finalmente arrivò il giorno della prima in classe: **Don** decise di suddividere gli studenti in due gruppi, uno dedito allo studio "tradizionale", con letture, raccolta di immagini e analisi della mappa riguardante il viaggio dei coloni verso la costa pacifica americana, mentre l'altro gruppo si dedicò al gioco, applicando una rotazione giornaliera, così che tutti potessero provare **The Oregon Trail**. I risultati arrivarono dopo pochi giorni: il miglior dattilografo si occupava di scrivere, e si crearono dei microgruppi. C'era chi controllava la mappa e il progresso del viaggio e chi teneva conto delle provviste della carovana. Questa suddivisione dei compiti non fu una decisione presa "dall'alto", ma fu qualcosa di naturale presa dagli studenti, e la cosa sorprese **Rawitsch**. Soprattutto considerando quanto la storia sia una materia poco amata dagli studenti.

Dopo la fine del praticantato nelle scuole, i tre finirono gli studi, e **Don** venne assunto al **MECC** (Minnesota Educational Computing Consortium), un'organizzazione che si occupava della distribuzione dei computer nelle scuole dello stato. I file originali vennero persi, ma per fortuna vi era ancora il codice stampato su carta, e quindi **Rawitsch** cominciò a trascrivere le 800 linee di codice su un **Apple II**. Il gioco venne ufficialmente rilasciato per la piattaforma nel **1978**, forte del successo interno nelle scuole dello Stato, e dopo di esso arrivarono dozzine di conversioni per tutti gli home computer disponibili ai tempi, dal **Commodore 64** al **PC**, fino ad arrivare, oggi giorno, a versioni disponibili anche su **mobile** e **portatili LCD**, oltre a tributi come **The Organ Trail**, che riprende il tema originale del titolo dando al tutto una sferzata horror.

Dopo **65 milioni** di copie vendute in 40 anni, il nono posto nella classifica del **Time** dei 100 giochi migliori di sempre, e l'introduzione nella **Video Game Hall of Fame** nel 2016, il lavoro di **Don Rawitsch**, **Bill Heinemann** e **Paul Dillenberger** viene citato come il punto cardine dei cosiddetti **edutainment**, i giochi educazionali. Settore che, oggi giorno, vede piattaforme come teachergaming.com offrire ai professori di tutto il mondo titoli dal forte stimolo educativo, come **Cities: Skyline**, **Democracy 3** o **Universe Sandbox**. O come dimostrato qualche anno fa dall'università di Bergen, in Norvegia, che ha usato **Civilization IV** di **Sid Meier** per insegnare inglese, norvegese e scienze sociali. A dimostrazione che il videogioco non va sottovalutato: è principalmente un hobby, ma può essere anche un potente mezzo educativo a disposizione degli insegnanti, e **The Oregon Trail** ne è l'esempio massimo.