



Martina Paciaroni

Gioco, virtualità, simulazione

Nuove prospettive tra cultura videoludica e apprendimento

eum x tecnologie dell'educazione

Martina Paciaroni

Gioco, virtualità, simulazione

Nuove prospettive tra cultura videoludica e
apprendimento

eum

ISBN 978-88-6056-090-2
©2008 eum edizioni università di macerata
vicolo Tornabuoni, 58 - 62100 Macerata
info.ceum@unimc.it
<http://ceum.unimc.it>

Stampa:
stampalibri.it - Edizioni SIMPLE
via Trento, 14 - 62100 Macerata
info@stampalibri.it
www.stampalibri.it

Distribuzione e vendita:
BDL
Corso della Repubblica italiana, 9 - 62100 Macerata
bottegadellibro@bdl.it

Indice

- 7 Prefazione di Pier Giuseppe Rossi
- 11 Introduzione
- Il gioco tra virtualità e simulazione
- 19 1.1 Tra passato, presente e futuro: il gioco alla luce delle nuove tecnologie
- 24 1.2 Il gioco tra virtualità e simulazione, ieri e oggi
- 25 1.2.1 Il gioco come contesto virtuale
- 29 1.2.2 La natura simulativa del gioco
- 37 1.3 Virtualità digitale: verso una definizione
- 47 1.4 La cultura della simulazione
- 54 1.5 Verso una nuova definizione di gioco: dal cerchio magico alla cornice digitale
- Giochi virtuali/digitali
- 67 2.1 Nuove modalità ludiche tra virtualità e simulazione
- 69 2.1.1 Tipologie di giochi virtuali
- 75 2.2 Il videogioco
- 76 2.2.1 Breve storia del *medium* videoludico
- 80 2.2.2 *Videogame o computer game?*
- 87 2.2.3 Iper testo o ipermedia?
- 90 2.2.4 Fra narratologi e ludologi: il dibattito internazionale sul videogioco
- 93 2.2.5 Tassonomie
- 97 2.3 I giochi di ruolo
- 98 2.3.1 Cos'è il gioco di ruolo: dal gioco di ruolo tradizionale al gioco di ruolo on line
- 102 2.3.2 Tipologie di giochi di ruolo on line
- 107 2.3.3 Una nuova dimensione del giocare

Mondi virtuali

- 111 3.1 Universi sintetici
- 119 3.2 Simulazioni digitali
- 123 3.3 Simulazioni ludiche
- 127 3.4 *Social virtual worlds*
- 133 3.5 Comunità virtuali come comunità di pratica
- 134 3.6 Il gioco delle identità
- 138 3.7 Tra virtuale e reale

Giochi digitali e nuove prospettive per l'educazione e l'apprendimento

- 145 4.1 Dall'apprendimento basato sul gioco all'apprendimento basato sul gioco digitale
- 149 4.2 *Digital Game-Based Learning*
- 150 4.2.1 *Digital natives, digital immigrants*
- 157 4.2.2 Premesse e Promesse del *Digital Game-Based Learning*
- 163 4.3 Giochi digitali e mondi virtuali come contesti educativi possibili
- 172 4.4 Nuove prospettive ludiche per l'apprendimento

183 Conclusioni

187 Riferimenti bibliografici

193 Risorse web

Appendice

201 *Mettere in gioco il museo* di Giuliana Pascucci

219 Indice dei nomi

eum x tecnologie dell'educazione

Martina Paciaroni

Gioco, virtualità, simulazione

Nuove prospettive tra cultura videoludica e apprendimento

Il testo offre una panoramica sulle dimensioni e sulle forme della cultura ludica digitale, individuando nuovi spunti di ricerca.

Dopo aver tratteggiato l'elemento ludico fra due elementi che lo caratterizzano, la virtualità e la simulazione, il testo propone una analisi del gioco virtuale/digitale affrontando le categorie del videogioco, dei giochi di ruolo on line, per poi dedicare ampio spazio ai mondi sintetici e al loro porsi al confine tra reale e virtuale, tra realtà e gioco; tali innovative forme ludiche sono quindi proposte come potenziali contesti educativi.

Il fenomeno ludico è reinterpretato a due livelli, entrambi legati alla dimensione della tecnologia: dalla metafora del cerchio magico si passa a quella della cornice digitale, come nuova chiave di lettura del gioco; dall'altra, il gioco trabocca e fuoriesce dalla dimensione dell'infanzia per investire la dimensione adulta, tramite spazi e tempi ludici. Riformulare una visione del gioco significa inoltre proporre la dimensione del rapporto fra gioco e nuove tecnologie, che non fungono solo da supporto o strumento dell'azione ludica ma ne ridisegnano i contorni e le modalità.

I giochi digitali diventano dunque una nuova frontiera per la pedagogia e la didattica, costrette a confrontarsi con nuovi modelli culturali che sovrappongono tradizione ed innovazione, che presentano linguaggi tipici delle nuove generazioni.

Se da una parte lo stesso giocare viene reinterpretato in base alle tecnologie emergenti, dall'altra si evidenzia la necessità di analizzare il nuovo statuto del gioco stesso: all'interno di un panorama assai articolato, esso emerge – seppur in molteplici configurazioni – come elemento determinante contrassegnato da una forte intersezione con la realtà.

Martina Paciaroni, dottoranda in Scienze dell'educazione ed analisi del territorio presso l'Università di Macerata, svolge attività di ricerca sulle trasformazioni delle coordinate spazio-temporali indotte dalla virtualità, con particolare attenzione all'*e-learning* e alla multimedialità. Focus specifico della ricerca sono le nuove forme ludiche che si intersecano con le tecnologie digitali.

eum edizioni università di macerata



ISBN 978-88-6056-090-2

€ 14,90