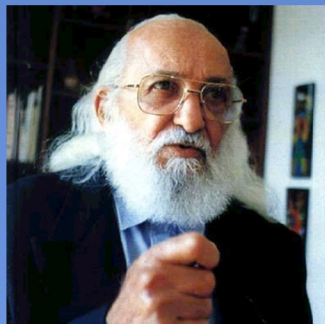


Ecologie del gioco

Sistemi, Comunità, Apprendimenti

Luca Morini - lmorini5@campus.unimib.it

Una mappatura qualitativa delle pratiche di design ludico partecipativo



Partecipazione ed Educazione

Freire, riflettendo sul rapporto tra sistemi di produzione ed educazione, accusa la relazione passivizzante tra docenti e studenti, ponendo l'attenzione su una forma di alfabetizzazione attiva, volta non solo a "leggere" il mondo, ma ad intervenire per "riscriverlo". Questo percorso di ricerca muove dall'assunto che l'alfabetizzazione più adeguata a leggere (e quindi agire) nel mondo globalizzato sia di tipo sistemico, rendendo quindi il gioco possibile cardine di un approccio transdisciplinare alla complessità.



DIY

... "Do It Yourself" ...

... E "Be In It Together"

Non basta però avvicinarsi al "giocare per apprendere". E' invece la creazione di giochi, in quanto riappropriazione di uno dei mezzi di produzione culturale più rilevante nell'attuale panorama mediatico, ad essere il focus di questa ricerca. Attraverso una composizione di studi qualitativi sono state esplorate le declinazioni del design ludico partecipativo, così come praticato da non professionisti, in spazi "reali" e "virtuali", formali ed informali, per apprezzare appieno le potenzialità di queste "ecologie del gioco".



Interviste

a community manager e game designer evidenziano come un approccio non gerarchico, feedback distribuito e consapevolezza sistemica siano requisiti essenziali per il design di sistemi complessi, così come per il "design d'ordine superiore" di contesti in cui questo particolare tipo di progettazione possa essere portato avanti.



Don't know anything about design, I only create spaces for networking!



And that shapes design most egregiously!



So, what's with this "designer instinct"?

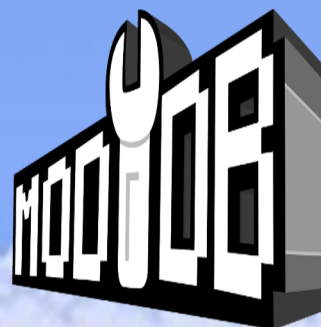


Well, mainly systems awareness (and iterating a lot)

(N)Etnografie



Un'indagine etnografica in comunità online dedicate alla creazione, modifica e discussione di giochi ha evidenziato da un lato l'enorme creatività e ricchezza di apprendimento di questo tipo di contesti, dall'altro grandi criticità metodologiche nell'approcciarsi a comunità intrise di un pensiero reticolare fondamentalmente diverso da quello lineare e gerarchizzato tipico dell'apprendimento formale e della ricerca accademica.



E nelle Università?

L'"Oasis Room" dell'Università di Tampere è un esempio di spazio di apprendimento sociale e ludico, un'ibrido tra sala comune, biblioteca e sala giochi, intesa come spazio aperto a tutta la comunità universitaria, senza distinzioni gerarchiche, e volto a catalizzare dinamiche co-creative dentro i processi formali di apprendimento.

La "Global Game Jam", una maratona di game design & development partecipativo lunga 48 ore, è un importante esempio di riappropriazione degli spazi delle istituzioni educative formali da parte di forme reticolari, ludiche e cooperative di progettazione, apprendimento e costruzione di comunità.



Verso un Mondo più Giocoso



If students get a sound education in the history, social effects and psychological biases of technology, they may grow to be adults who use technology rather than be used by it.



Attraverso la pluralità di casi esposti possiamo ipotizzare un nuovo ruolo per ogni professionista dell'educazione: quello del meta-designer, co-costruttore, partecipante ed animatore di comunità di apprendimento, progettazione, gioco e ricerca definite attraverso modalità co-progettate. Questo per muoversi attraverso ed al di là della media education, intesa come meta-disciplina dell'educazione e della comunicazione, volta alla co-costruzione di un modello inclusivo, distribuito e democratico dell'apprendere, un'alfabetizzazione sistemica, costruttivistica, cooperativa e transdisciplinare necessaria per essere attivi "costruttori di mondi" nell'era digitale.