

Molleindustria: i nostri giochi ora fanno politica

→ INTERVISTA ALLE PAGINE II E III

Lo psicologo: «Giocando si impara»

→ CARLO INFANTE A PAGINA IV

Milioni di noi cavalieri virtuali

→ ARDUINI A PAGINA VII

gioco play game gamble edutainment
senso-motorio virtuale videogame
social game azzardo
partecipazione videogiochi
competizione
mappa dell'innovazione radical games
design architetture narrative
ludico simbolico-ricostruttivo
ludiforme gamification mmorpg

Tra svago e impegno

VIDEOGIOCHI: OLTRE AL DRAGO C'È DI PIÙ

Cesare Buquicchio

Videogiocare è solo un passatempo futile? Ognuno di noi si è trovato, prima o poi, ad uno dei capi della domanda. Dalla parte del giocatore che non riusciva a non pronunciare la faticosa frase: «Un'altra partita e poi smetto. L'ultima, lo giuro...». Oppure dalla parte (di solito quella del genitore) di chi doveva dare l'ordine perentorio di smetterla con quella

“diavoleria”. L'inserto che state per leggere prova a rispondere a quella domanda. Scoprirete che con i videogiochi on line si può fare politica e critica sociale. Si possono sperimentare soluzioni ai grandi problemi dell'umanità. Si può trovare un nuovo modo di educare i ragazzi e si può fare impresa. Ci sono, certo, giochi cattivi e diseducativi e vi diremo quali sono. Ma giocando on line si può anche puntare d'azzardo: è solo l'ultima invenzione del nostro governo per fare cassa sulle debolezze degli italiani. Buona lettura. ♦

Mobtag



Le parole in tasca

Gioca con le funzioni del tuo smartphone, salva le parole di questa pagina e mettile in tasca: devi solo utilizzare il tuo cellulare e il codice grafico qui sopra. Si chiama mobtag (o qr code o...)