

Diver s City



VaDDI_____rizzi_____maggio_2011_____roma_ispra

Che cos'è la giocosimulazione...?

Pare utile cominciare da una serie di considerazioni che non sono nè pretendono di essere esaustive, ma possono essere utili per comprendere la natura della giocosimulazione

La Giocosimulazione (GS) è nata e si è sviluppata in maniera empirica e lo sforzo successivo è stato quello di capire perchè funziona e come è possibile sviluppare una teoria efficace.

La consapevolezza del potere della GS ha avuto un impatto progressivo su professionisti e ricercatori grazie ai risultati sia nel campo della pratica che nella ricerca teorica.

Ma ancor oggi manca una robusta metodologia che compatti il metodo del gioco e della simulazione.

Quello che si può dire è che oggi appare chiaro che *gaming and simulation are more than methods and tools. They are firstly a way of thinking, and secondly, a method and a technique* (Klabbers, 2006; pag. xi)

Che cos'è la giocosimulazione...?

VaDDi è una giocosimulazione di carattere ambientale e territoriale (UGS) che fa parte della grande famiglia delle giocosimulazioni (GS). Mi sembra utile per comprendere la complessità di questa “famiglia” ripercorrere un sentiero che va dal XX al XXI secolo, ogni tappa è rappresentata dalle singole definizioni date di volta in volta dai maggiori esperti di giocosimulazione.

Una tecnologia educativa: “...it’s clear that they constitute a new educational technology. New technology is usually preceded by basic scientific knowledge. [...] In the present case, however, the sequence has been reversed: we have a technology which works – but we do not really know why. This is rather unusual situation in behavioral science” (Boocock, Schild, 1968; p.22)

Uno strumento educativo: “Gaming-simulation, with its mixed strategy approach to the coverage of the quantitative, through mathematical terms, and the qualitative, through human representation, appears to be an appropriate vehicle for conveying and understanding [complex situations]” (Taylor, 1971; p.5)

Il linguaggio del futuro: a powerful form of communication particularly suitable to get the GESTALT (Duke, 1974; p.10)

Uno strumento comunicativo: “When we argue that gaming-simulation may be a way to deal with the challenges [...] it is partly because we see games as communications devices, rather than holding to the narrow conception of them as pedagogic devices” (Greenblat, 1989; p.18)

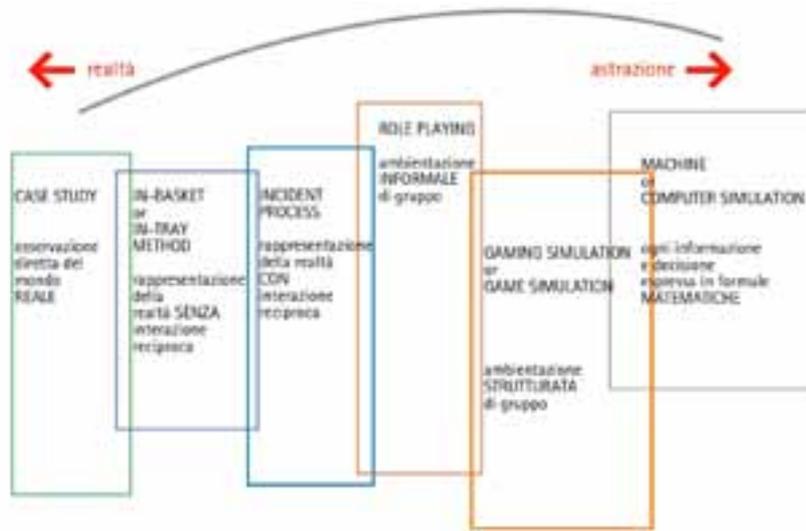
Un metodo interattivo: *by “gaming/simulation” we mean a combination of a game and simulation such that players interact, individually or in teams, upon the simulation, which in turns affects the game”* (Coppard & Goodman, 1979; p.3);

Una metodologia di problem-solving eclettica e multidisciplinare (Duke & Geurts, 2004; p.1008)

Intorno ai sistemi sociali: *While playing games, adults and children give shape to human organizations. [...] For that reason organization theory offers a fruitful frame-of-reference for reflecting on gaming* (Klabbers, 2006; p.38)

Uno strumento di analisi e previsione: *An excellent tool in assisting people envisioning the future and striving to elaborate policies or taking important decisions in their organization [...and also...] a powerful analysis method for face complex problem areas* (Duke, 2006; p.34)

Accanto alle definizioni studiosi ed esperti hanno fornito anche una miriade di possibili classificazioni...da questo vertigo ne ho elencate alcune:

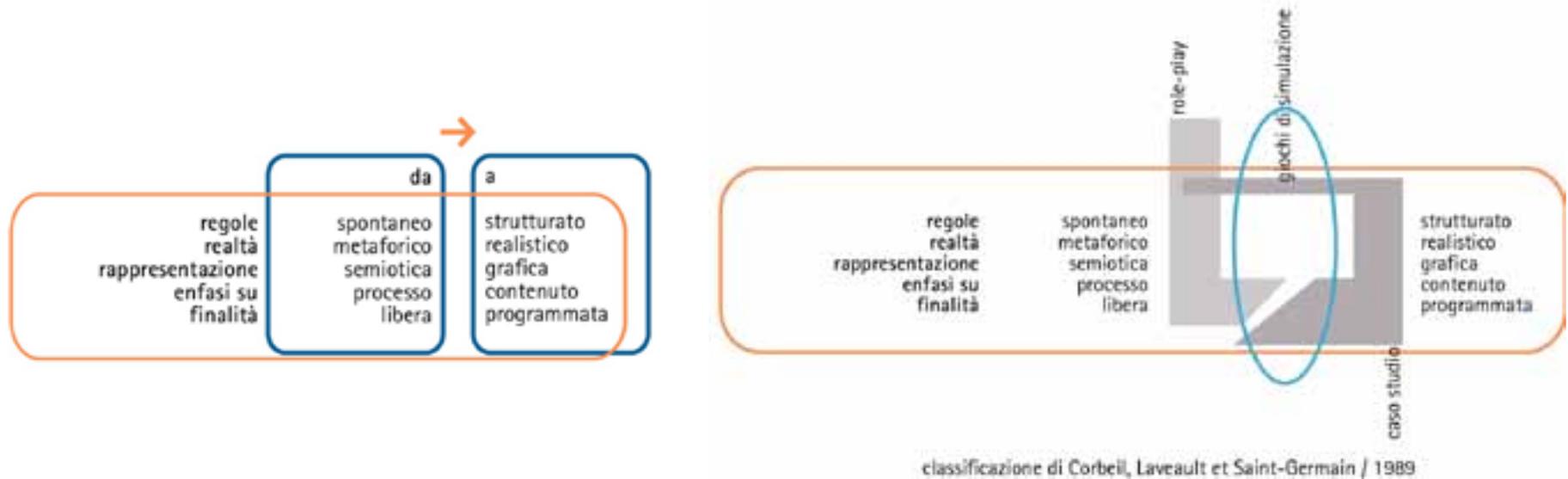


classificazione di Taylor / 1977



classificazione di Rominszowsky / 1984

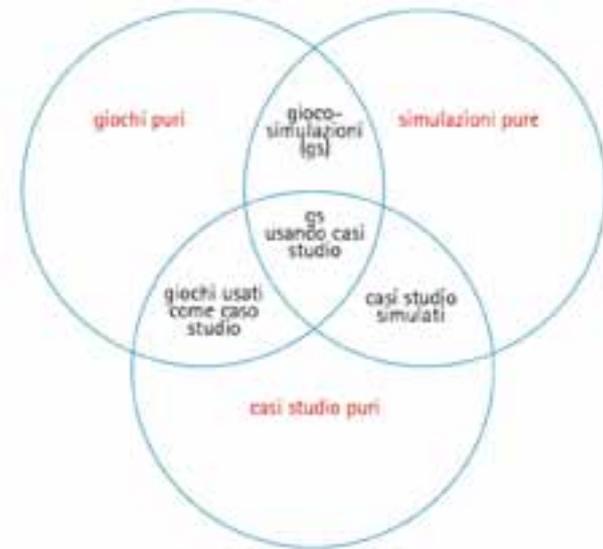
le classificazioni di Taylor e di Rominszowsky si basano rapporto tra realtà/ astrazione delle tecniche esaminate (elaborazione degli originali).



la classificazione di Corbeil, Laveault e Saint-Germain tiene conto di cinque livelli diversi: regole, realtà, rappresentazione enfasi e finalità, questo rende complessa e spesso ambigua la collocazione delle diverse tecniche.

	ruoli	enfasi scenario	processi
role-play	+	-	-
casi	-	+	-
simulazione	-	-	+

classificazione di Feldt e Goodman / 1975



classificazione di Percival ed Ellington / 1981

Sia Feldt e Goodman che Percival ed Ellington si basano sulla integrazione di una triade. Di queste due triadi due elementi coincidono: simulazione-simulazioni pure e casi/casi studio puri, mentre la terza è diversa nel senso che il role-play è uno dei tipi di gioco puro.

Gli elementi della Giocosimulazione

Come ho detto è difficile avere una immagine del mondo della GS ed ancor più difficile delineare un quadro sintetico ma è possibile riconoscere alcuni elementi strutturanti che caratterizzano tutti i generi di GS.

La GS è divenuta, fin dalle sue origini, di uso comune nelle discipline della progettazione e pianificazione dove viene usata come strumento di analisi e ricerca. Dagli anni '90 progettazione e applicazione di GS è stata orientata al coinvolgimento di stakeholder e nelle pratiche partecipative.

Come ho già detto la GS ha avuto, ha ed avrà illimitate possibili classificazioni. Ma è comunque utile riconoscere quelli che sono gli elementi che maggiormente permettono la comprensione della sua natura:

ruoli,
regole,
modelli,
simulazione.

Gli elementi della Giocosimulazione GS: il RUOLO

In generale alla parola **ruolo** si attribuisce il significato di una funzione con un determinato carattere in un particolare contesto.

Il ruolo è spesso in relazione con funzioni e caratteristiche attese di un agente in specifiche attività o processi. Anche se dati e definiti dal progettista un ruolo non è mai rigidamente dato

Un ruolo “dato” impone restrizioni ai partecipanti e limitazioni alle opzioni ed ai possibili approcci durante il gioco, ma non stabilisce *de facto* strategie e comportamenti attivati ed attivabili nel corso della GS.

Talvolta i ruoli sono concepiti per essere esplicitamente modificati o progettati dai partecipanti. I giocatori con uno stesso ruolo perseguono differenti strategie ed hanno ruoli personali che possono essere scambiati e modificati anche costantemente durante il gioco.

Gli elementi della Giocosimulazione: le REGOLE

Le **regole** sono un gruppo di elementi che stabilisce limiti che possono essere controllati: stabilire cosa può essere fatto o no, sono calibrate per controllare i livelli di conflitto e competizione. Questo avviene per poter giocare in maniera sicura.

Una regola può essere

qualitativa/quantitativa

temporale/spaziale

verbale/gestuale

premiante/penalizzante

negoziabile/fissa

implicita/esplicita e così via.

Le regole dovrebbero riflettere gli scopi della GS anche se questi non sono dichiarati.

Gli elementi della Giocosimulazione: il modello

Si deve ricordare che mentre lo scenario può essere considerato un fattore essenziale ed intrinseco di una simulazione così non sembra per il **modello**.

Il modello riproduce essenzialmente le caratteristiche di un fenomeno ed è una unità di misura per la simulazione.

Se il modello non c'è il gioco è definito "metaforico". Questo tipo di giochi sono spesso non strutturati e sono riferimento di un ipotetico mondo reale.

Modello e **simulazione** sono connessi da un meccanismo che attraverso il legame tra cause ed effetti, ruoli e regole genera possibili risultati relativi ad una data situazione. (Rizzi, 2005).

Gli elementi della Giocosimulazione: la simulazione

Secondo Klabbers **simulazione** può essere definita come “the process of simulating something that is, reproducing a set of conditions, or the result of simulating it or ***an attempt to resolve a problem or to work out the consequence of doing something by representing the problem or possible course of events mathematically, often using a computer*** (Klabbers, 2006; pp.29-30).

Ma va ricordato che una simulazione è anche ***un’attività che proietta differenti situazioni nel tempo e nello spazio, portandoli dalla situazione reale/esistente in ipotetiche situazioni. La simulazione crea una potenziale dinamica che permette a uno scenario o a un modello di diventare “vivo”***. *Simulation is ever based on a scenario that in some cases can assume the shape of a model but it can be even the description of a situation or a narration* (Rizzi, 2005).

Che cos'è la giocosimulazione...? Una sintesi...

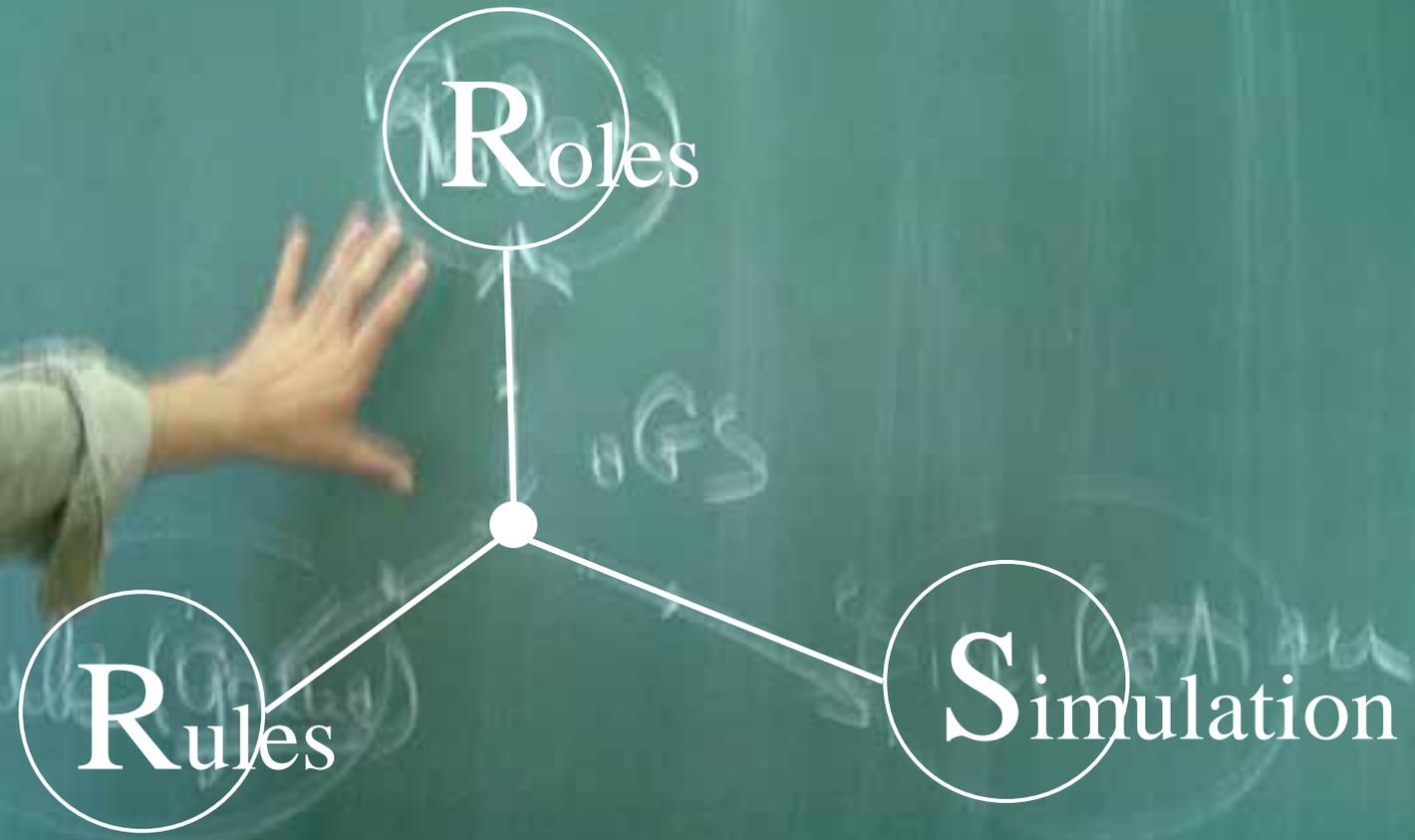
Gaming simulation (GS) are *training techniques for professional and practitioners and learning techniques for students and researchers*.
GS may be defined as *the simulation of the effects of decisions made through the assumption of roles governed by rules* (which is a roughly balanced mixture of role, simulation, and game) in which the simulation concerns a *model*.
(Rizzi, 2007)

Che cos'è la giocosimulazione...? Una sintesi...

The concept of gaming simulation used is as a *gestalt* (Duke, 1974) that includes a significant model of reality (**simulation**) put in action (**rules** of the game) by decisions of the participants (players/**roles**). According with Duke (1974) gaming simulation is a “*situation room*” where usually a physical or iconic or conceptual map is provided and is kept current so the dynamic of this process is maintained by the updating. But GS in addition to the referred system

“will have a series of scenarios depicting possible courses of action. Various decision-makers will be represented by humans acting out significant roles. By acting out “what if” situations, alternatives futures can be explored.” (Duke,1974)

We Start FROM...



What is The GAMING SIMULTION For YOU ?

There is a one fixed shape of the Real World...?
But we could never see the shape of this.

Real World

We can nothing but have One's OWN Vision.

The Model must be based on Designer's OWN Vision.

Designer 1's
OWN VIEW

Designer 2's
OWN VIEW

We can see the world Just through Model (with designer's vision)

MODEL

MODEL

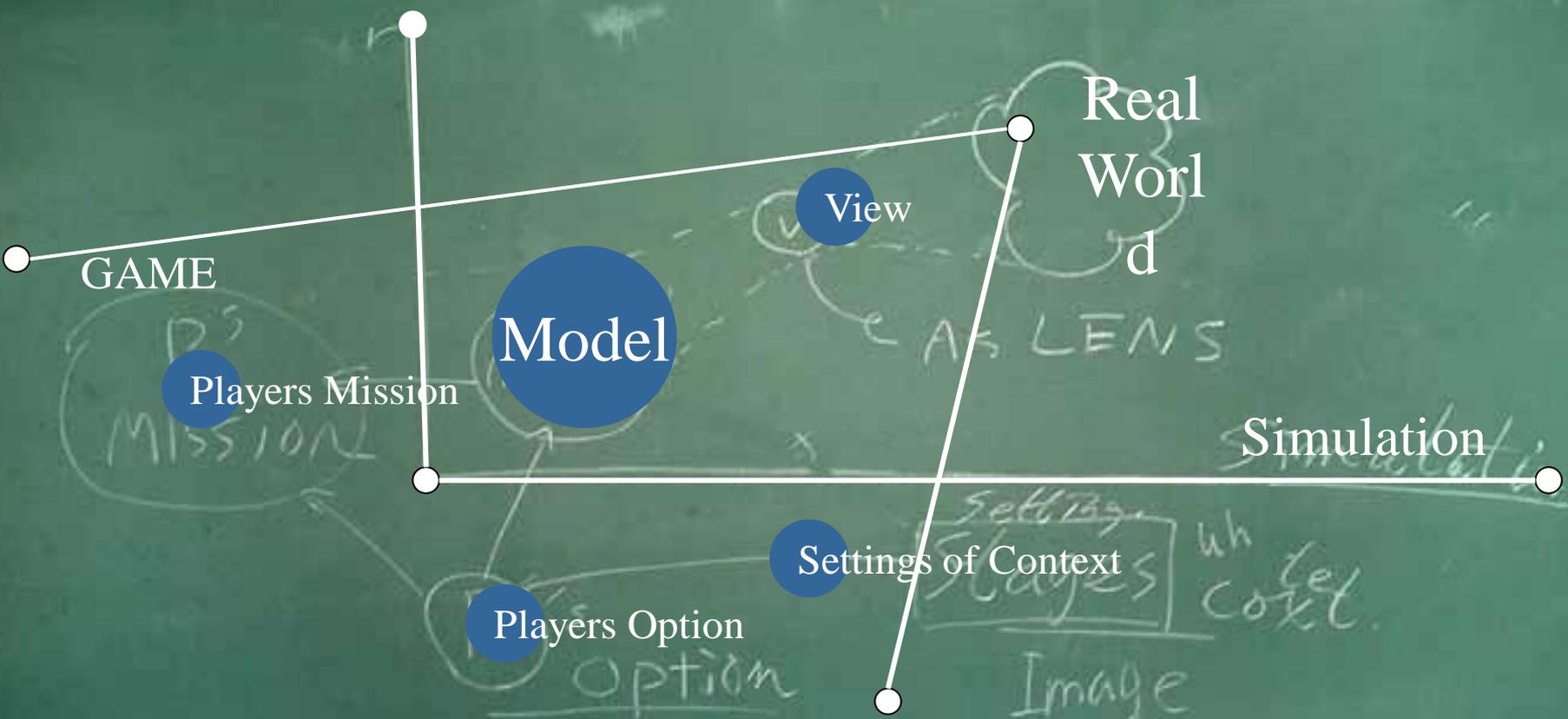
Player's
OWN VIEW

Then the situation should be acceptable,
For Designer it seems to be a Cube ,
For Player it seems to be a Star.
Because of our OWN View.

Through the model, Player would find something by Players SELF.

The experience of finding by Players self Brings SELF RESPECT to Player.

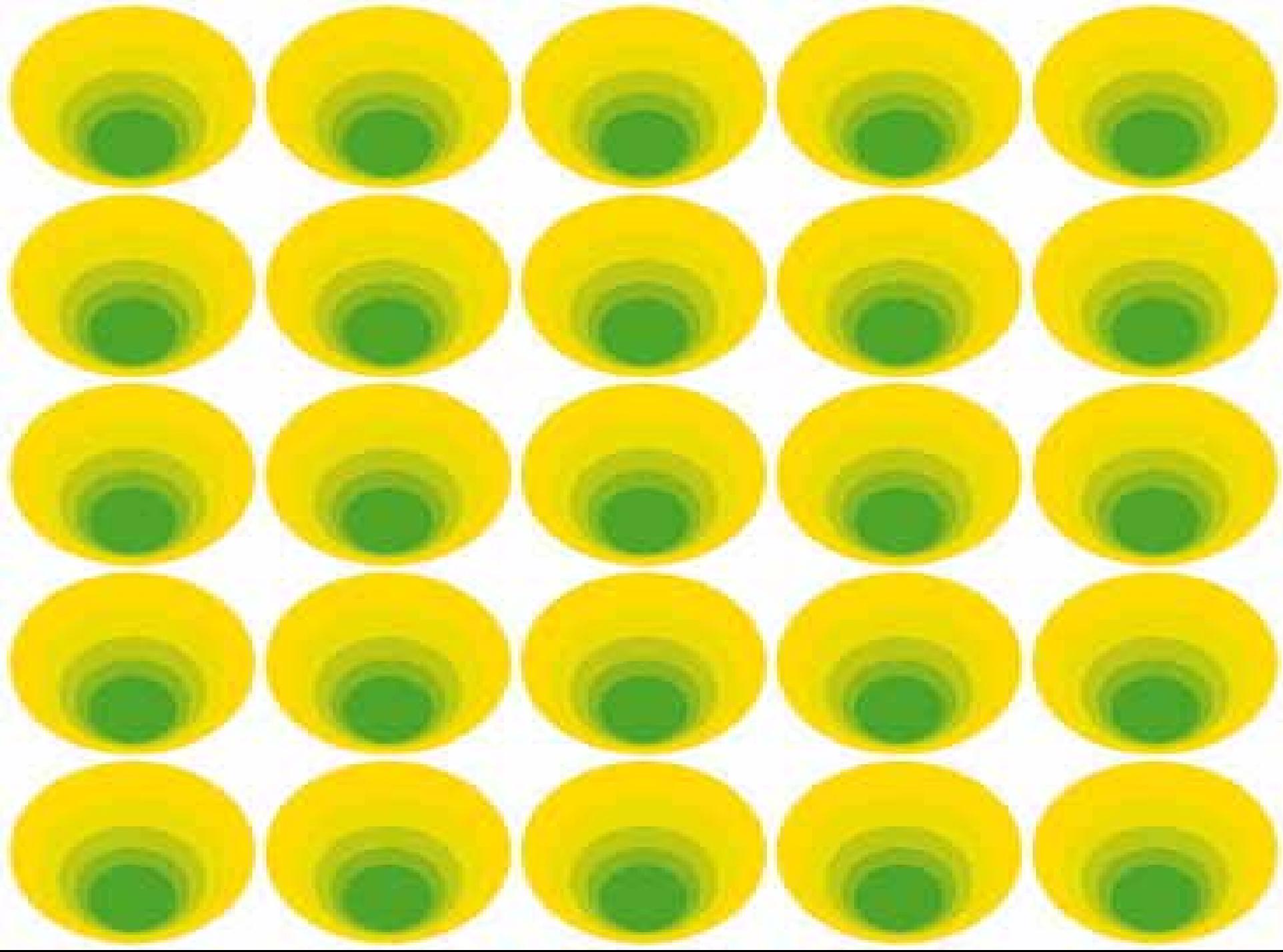
Model Becomes GAME



Model = Only Mathematical Construction

Model + View = Simulation

Simulation + Player's Option + Player's Mission + Settings = GAME



Il gioco di ruolo...

The **role-play RP** is, in a certain way, the dynamics of the case study because it involves not only the examination and the discussion of elements but seeks the direct involvement of the participants who change their role from spectators of the case study to performers

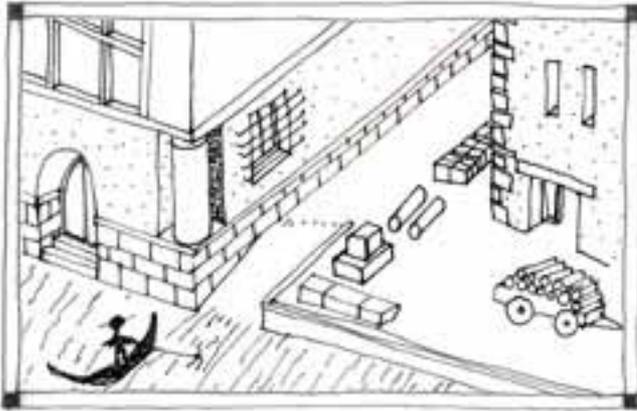
Its characteristics:

1-information and personal expectations on society (observe yourself);

2-interpersonal relations and ways of living (watch the other people's behavior and actions);

3-relations with data and the knowledge of daily situations (watch the world in general and social life in particular)

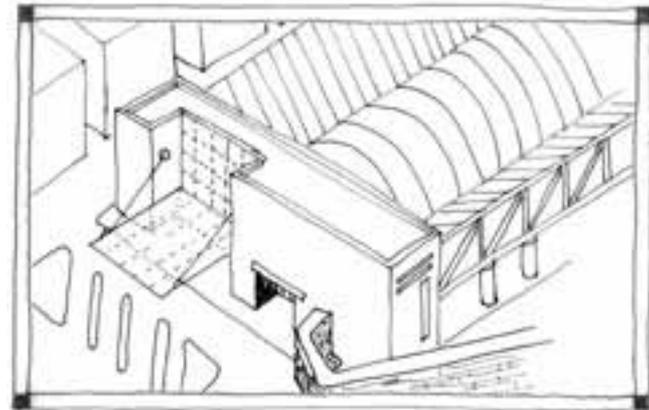
(Taylor, Walford, 1987).



ALAC, residenza e commercio
(palazzi nobiliari a contatto con fondaci)

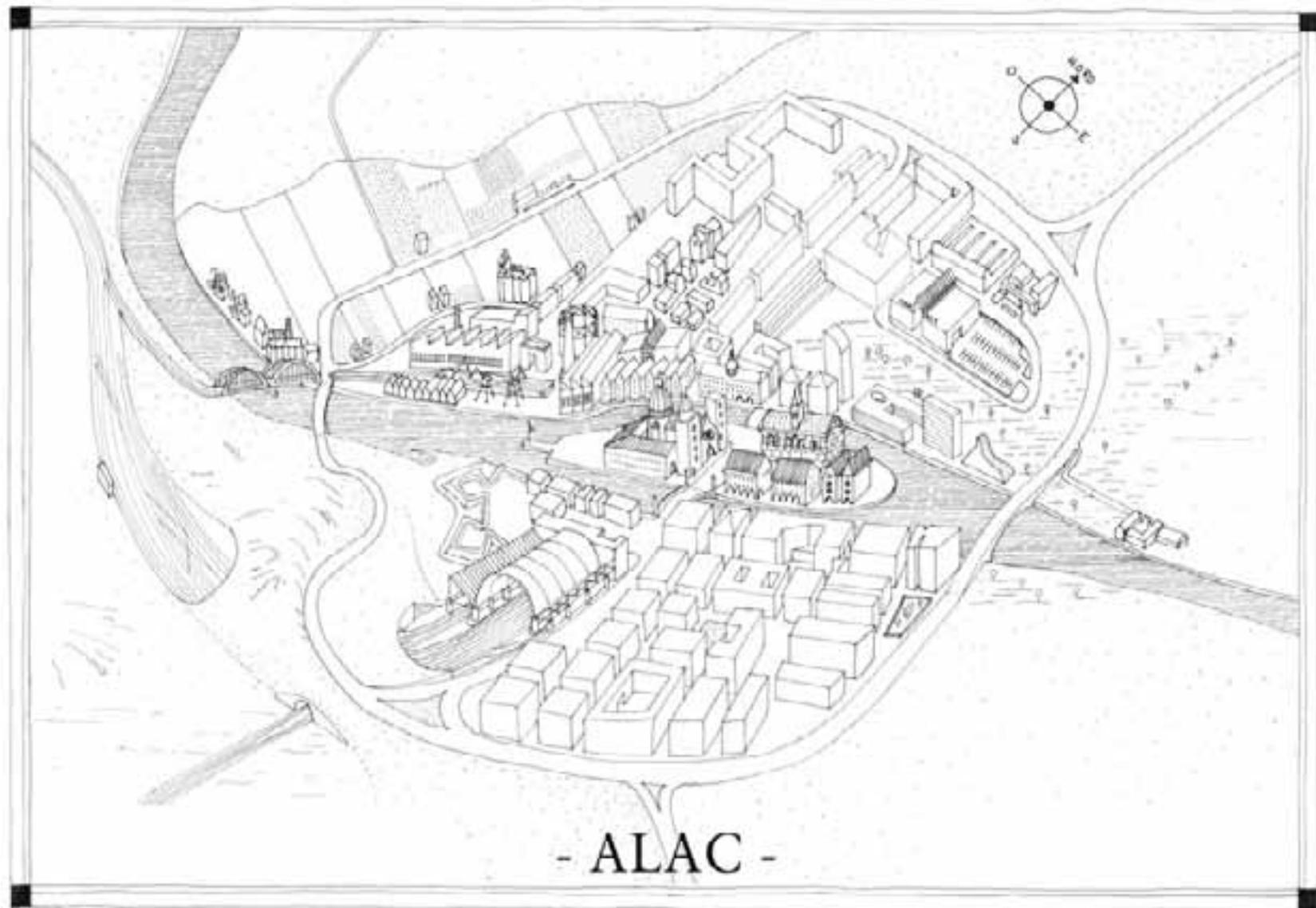


ALAC, veduta del XIII sec.

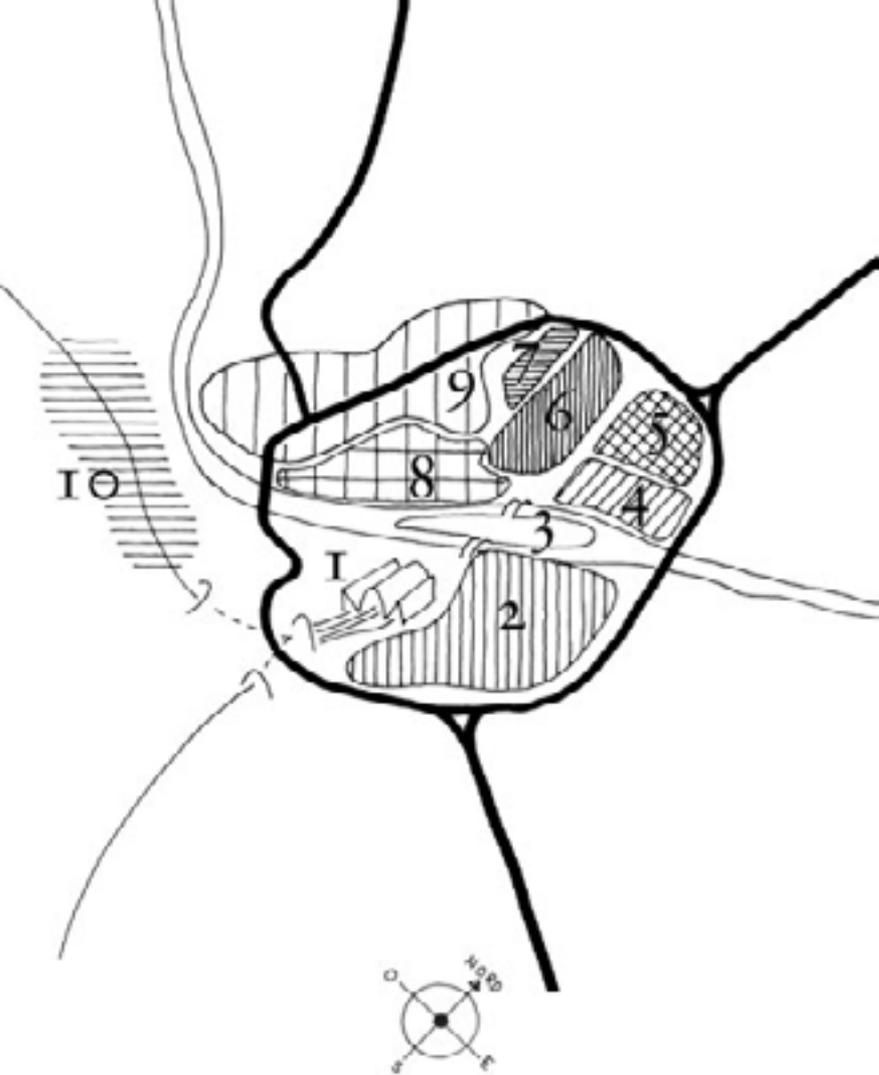


ALAC, stazione treni e bus
(e le vestigia delle mura cittadine)

alac



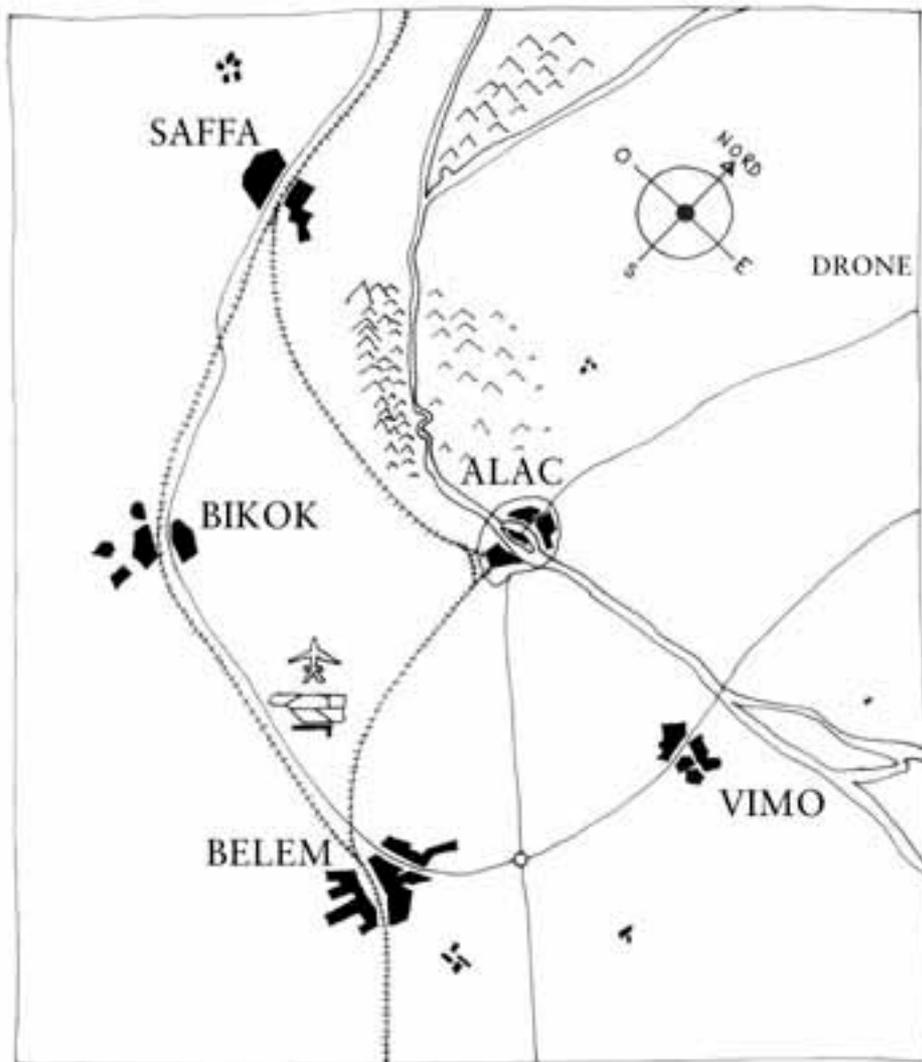
- ALAC -



- ALAC -

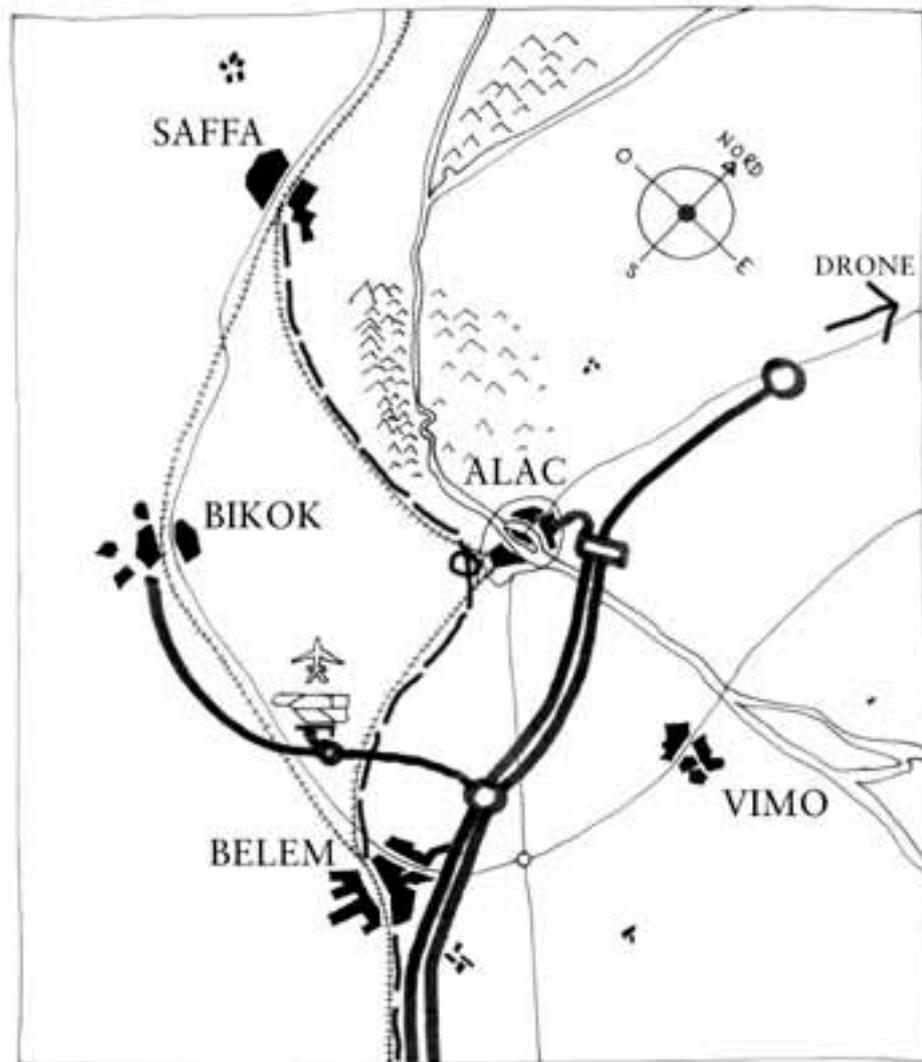
ALAC - AREE OMOGENEE

- (1) stazione (2) quartiere dei Piemontesi (3) isola di Ra
- (4) centro direzionale (5) centro commerciale (6) "Corvialia"
- (7) ospedale San Policarpo (8) zona industriale (9) "Tremani"
- (10) scalo merci



REGIONE DI ARBIA - rete dei trasporti - ESISTENTE

— strada ferrovia



REGIONE DI ARBIA - rete dei trasporti - PROGETTO

— strada ferrovia
 ————— nuovo raccordo - - - - - TAV
 = = = = = nuova autostrada

obiettivi**risultati attesi**

stimolazione del coinvolgimento

coinvolgimento personale/individuale

stimolazione della comunicazione

comunicazione interpersonale, intra-gruppo

stimolazione alla partecipazione

gruppi sociali vengono stimolati ad una partecipazione attiva

istruzione ed addestramento

attraverso la esplicitazione e descrizione di interdipendenze e processi in complessi sistemi socioeconomici ed ideologici

ricerca

delle possibili regolarità delle componenti del comportamento sociale nel contesto di sistemi socioeconomici e tecnologici

pianificazione (il piano)

nello sviluppo di concetti e strategie alternative di piano

pianificazione (valutazione di piano)

nella verifica della fattibilità e possibili sviluppi di un piano

DELPHI EXPERTS

EVENTS

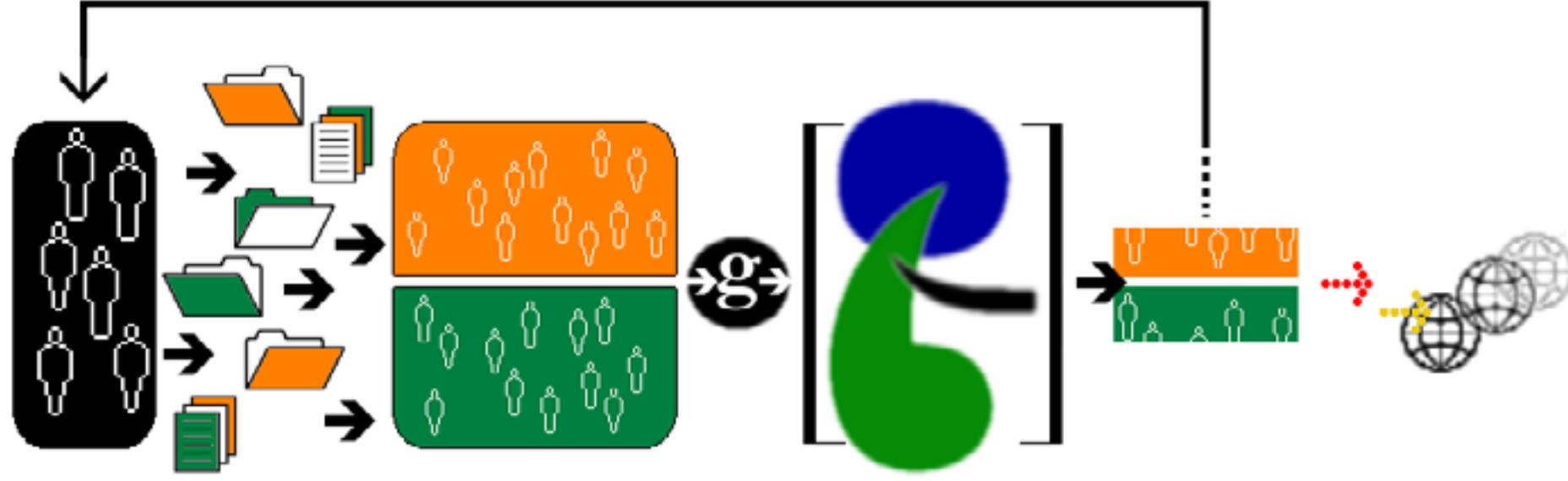
ACTORS
administrators
social, economic & cultural actors

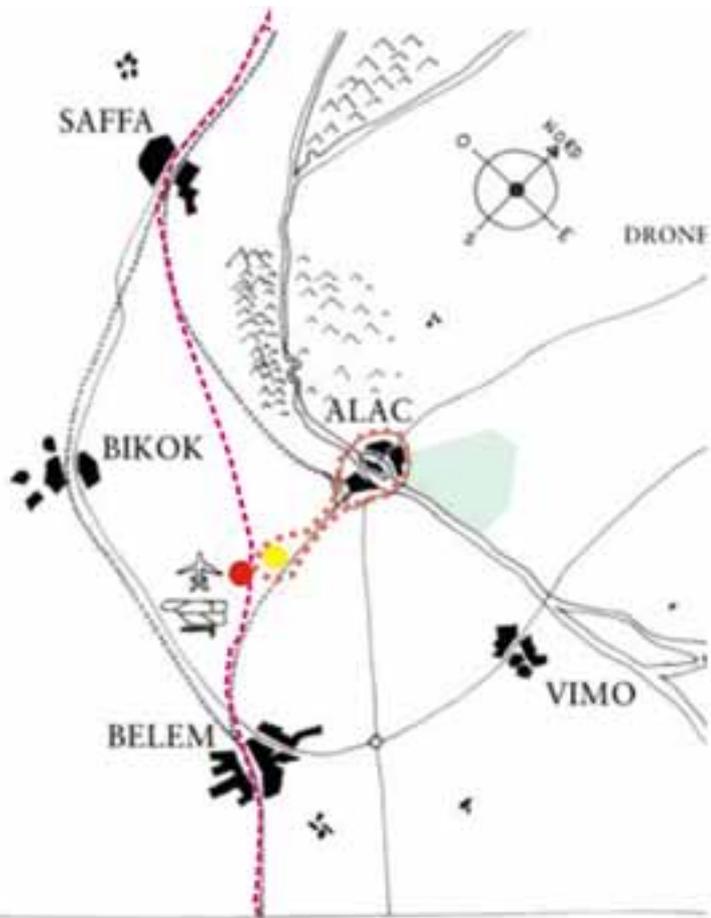
SETTING
unforeseen & known events

OUTPUT
final scenario

**FINAL DISCUSSION,
OUTCOMES,
DECISIONS,
REFORMULATION**

the (possible) futures





REGIONE DI ARBIA - rete dei trasporti - ESISTENTE

strada

ferrovia

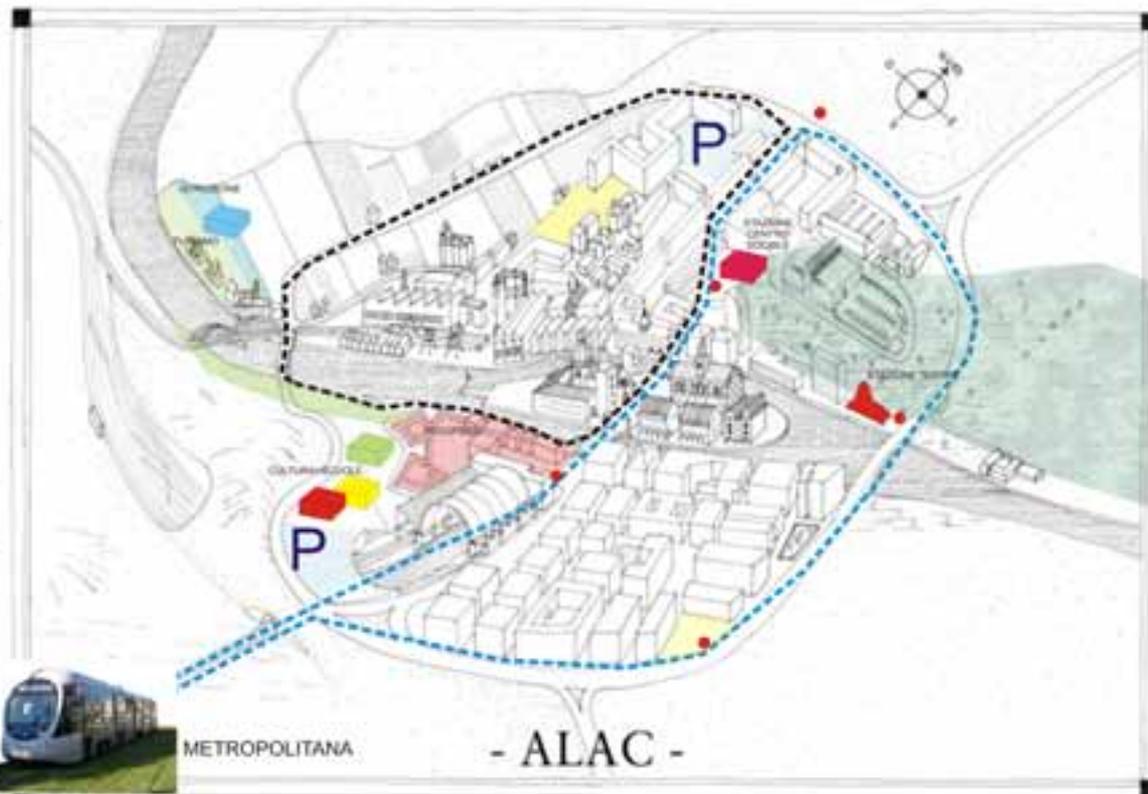
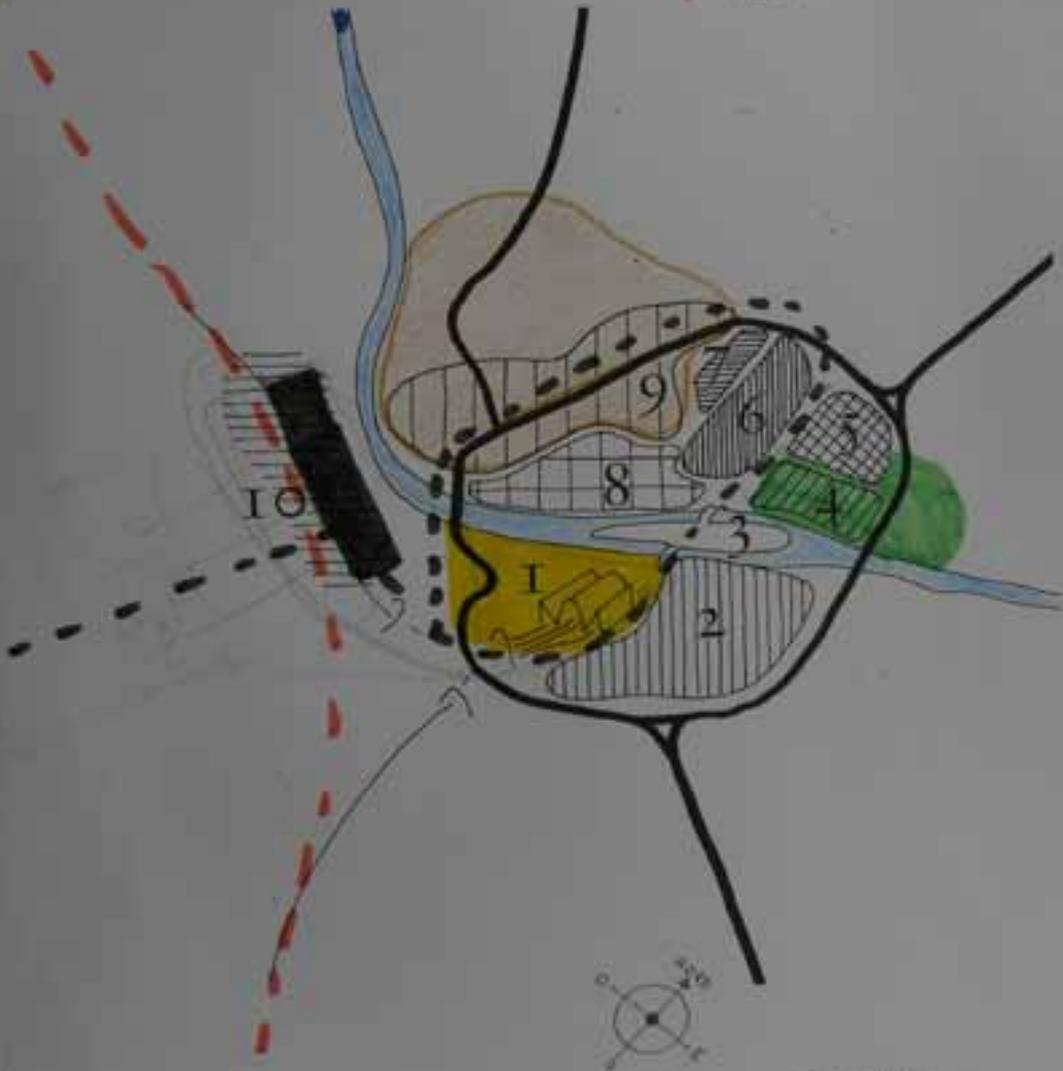


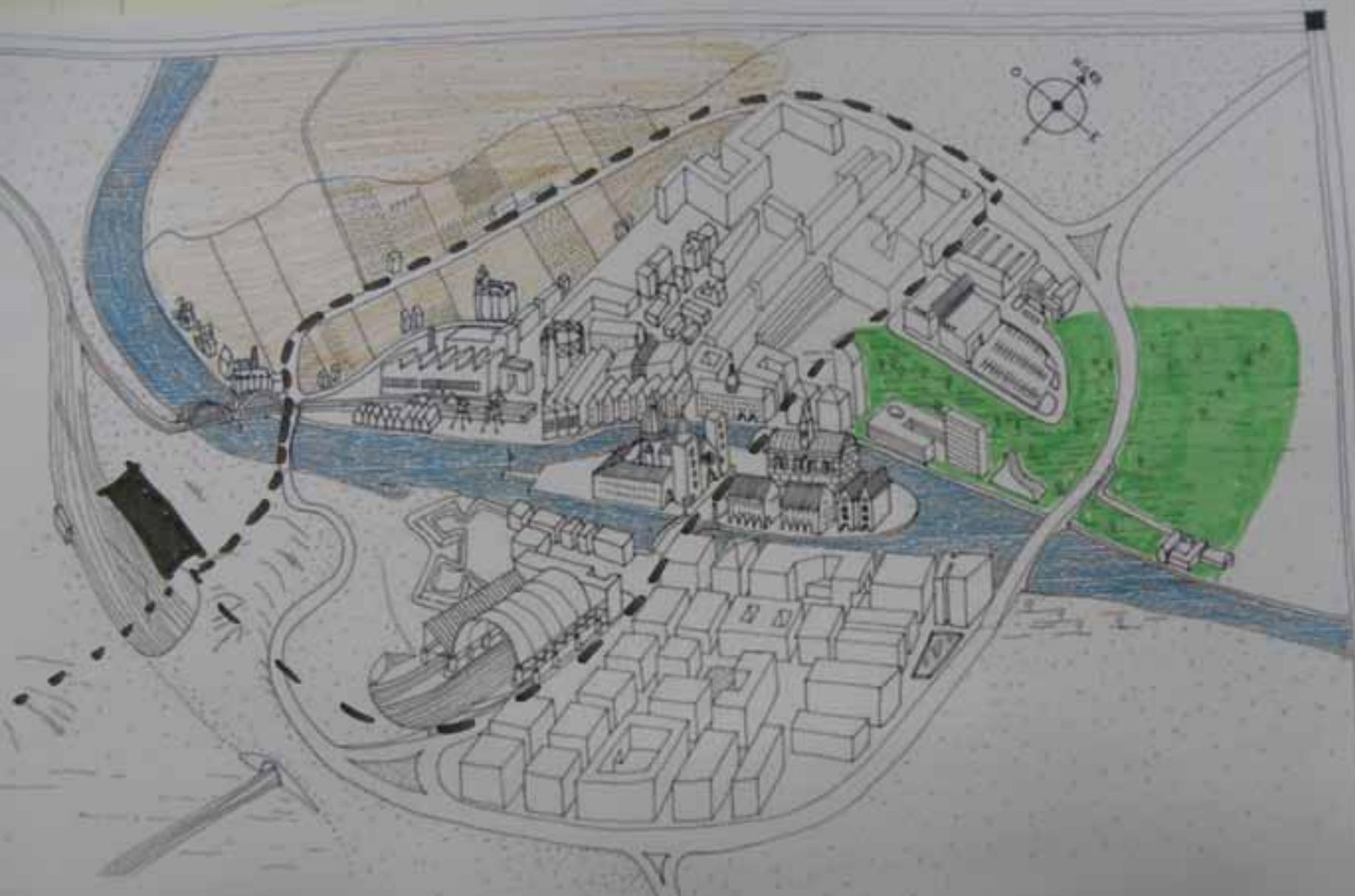
TAVOLA 1

- ◆ ESPANSIONE AGRICOLA
- DOPO UNIVERSITARIO
- PARCO
- CENTRO INTERMODALE
- ⋯ TAV



ALAC - AREE OMOGENEE

... quartiere dei Piemontesi (3) isola di Ra
... (6) "Corvialia"



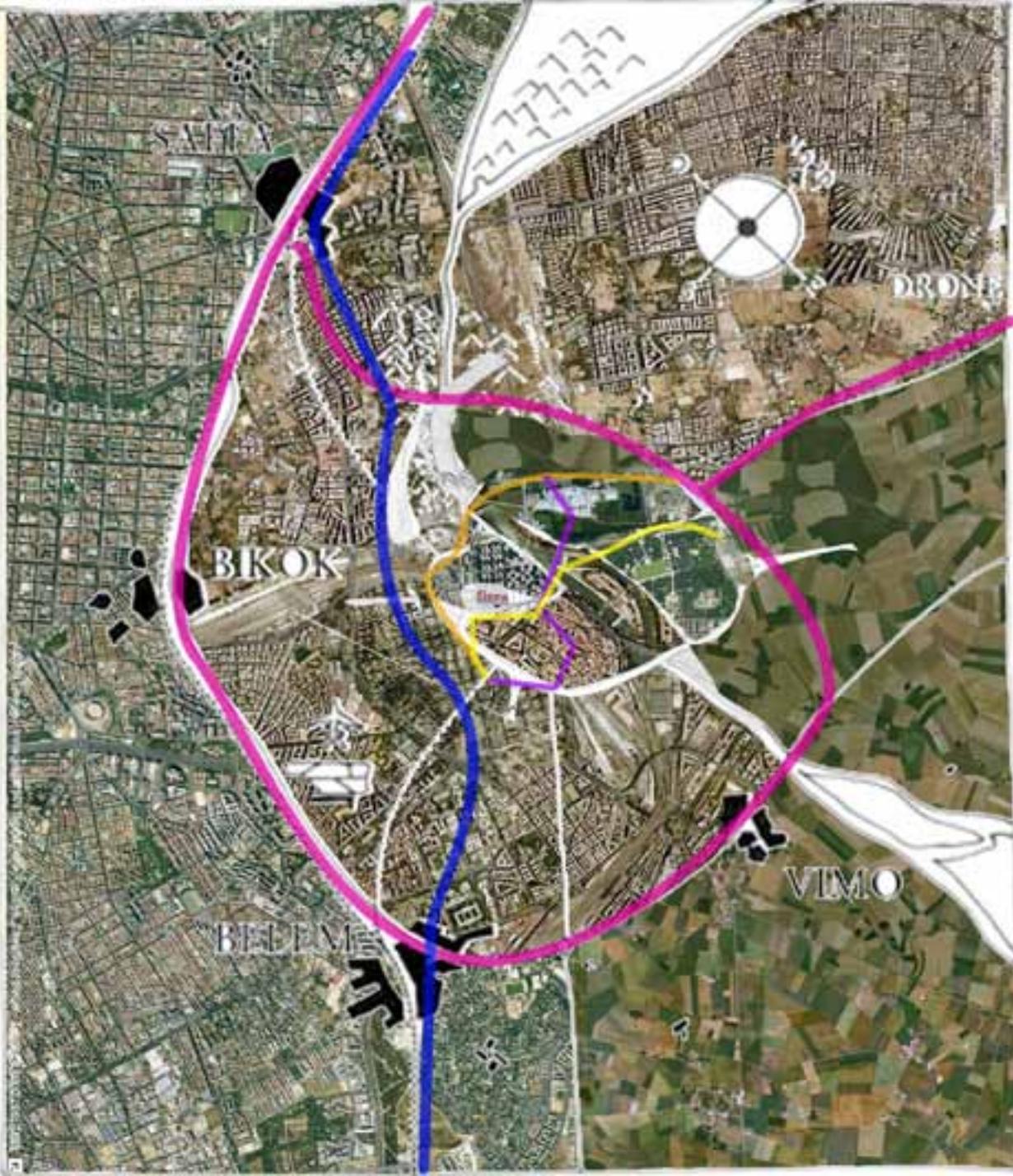
- ALAC -

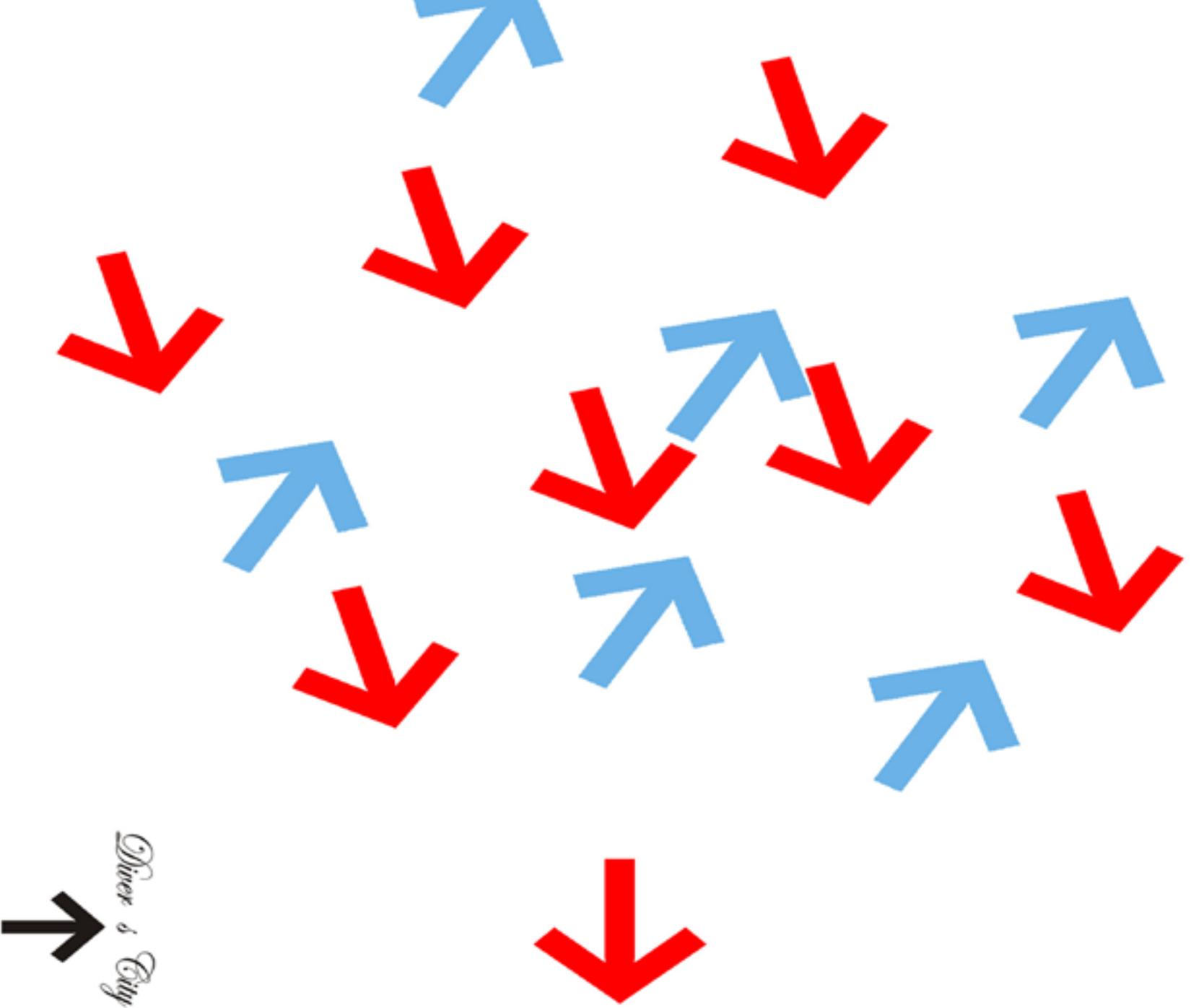


LINEE GUIDA:

- ESPANSIONE DELLA STAZIONE FUORI CITA'
- REALIZZAZIONE DI UN CENTRO INTERMODALE COMPRESIVAMENTE
TAV, SCALO MERCI - PARCHeggi - BUS - METRO DI SUPERFICIE
(AEROPORTO - ALAC)
- REALIZZAZIONE DI UN POLO UNIVERSITARIO AGRARIO-TURISTICO
- REALIZZAZIONE DEL PARCO NELL'AREA UMIDA, ROTORE
DI RIQUALIFICAZIONE PER IL QUARTIERE DI CERVIALA.
- PROMOZIONI DELL'OCCUPAZIONE NEL SETTORE AGRICOLO-TURISTICO
- AVVIO NEL SETTORE INDUSTRIALE DELLA TRASFORMAZIONE
E VALORIZZAZIONE DEI PRODOTTI AGRICOLI











Diver's City



VaDDI_____rizzi_____maggio_2011__roma_ispra