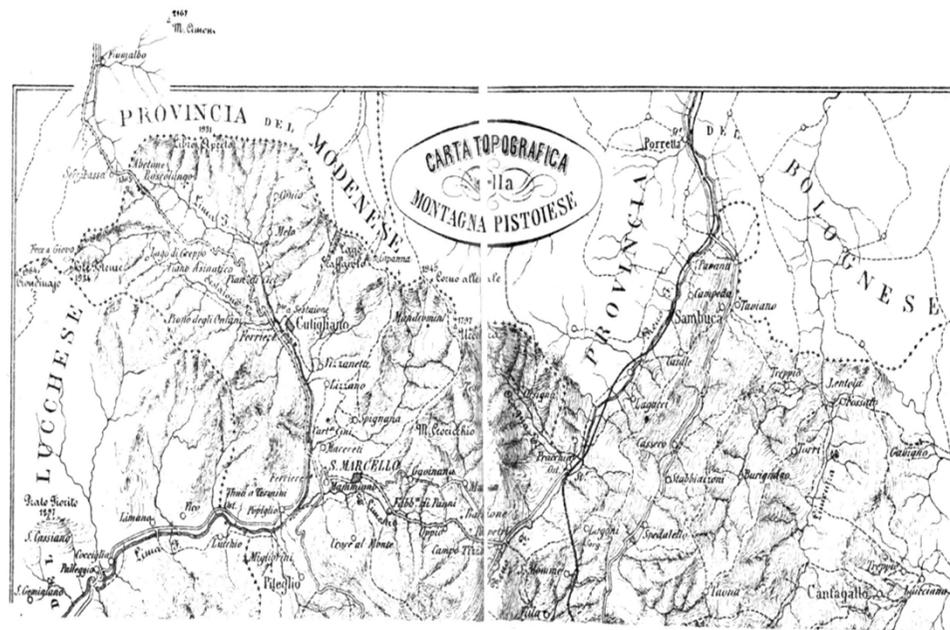




Montagna in gioco

Valorizzare la montagna pistoiese giocosamente



Isabella Negri: ricercatrice, psicologa, game designer



Giochi pervasivi

Oltre il concetto canonico di cerchio magico

“Pervasive gaming is a genre of gaming systematically blurring and breaking the traditional boundaries of game. The limits of the magic circle are explored in spatial, temporal and social dimensions”

Markus Montola (2005)

Cerchio magico (*Huizinga, 1955*): Struttura contrattuale volontaria, limitata nello spazio e nel tempo

1

Limiti spaziali

La location dell'esperienza può non essere completamente definita.

2

Limiti temporali

L'esperienza può continuare oltre alla sessione di gioco esplicita.

3

Limiti sociali

Il gioco supera il concetto di giocatore. Persone che non si aspettano di diventare giocatori potrebbero essere coinvolti nel gioco.



Progetto ForLEAVEs

Valorizzazione dei servizi ecosistemici delle aree forestali

Inventario di usi
potenziali e definizione
del valore di ciascun uso

Creazione di una
comunità del bosco e
sperimentazione di un
bosco didattico

Definizione di un modello
di impresa agroforestale
multifunzionale, di un
modello di rete di
imprese, di una
certificazione a garanzia
partecipata «Amici della
foresta»



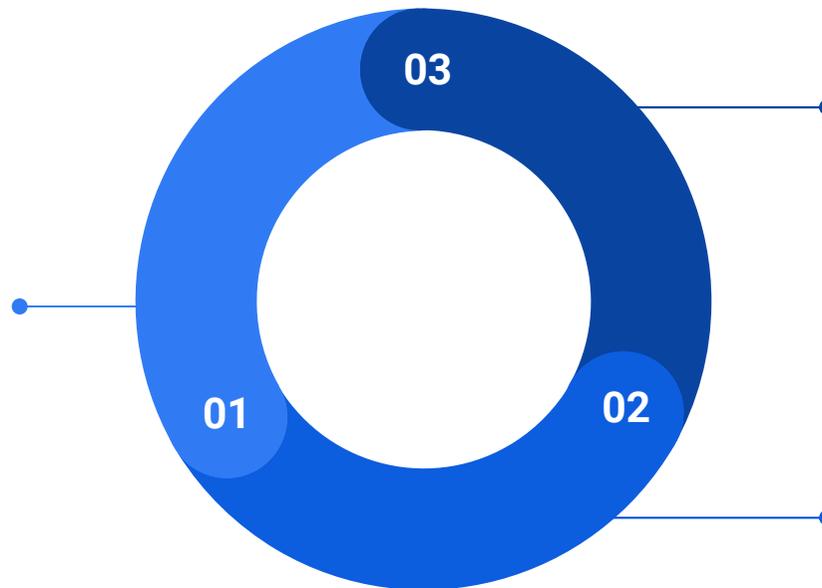


Il gioco del progetto ForLEAVEs

Un serious eco-escape game nel bosco a più tappe

Gioco accessibile da QR CODE posizionati su cartelloni informativi

Il gioco permetterà di integrare e rielaborare le informazioni presenti sulla cartellonistica



Giocare soli o in gruppo

Il gioco può essere svolto in autonomia o in gruppo. Non richiede di essere scaricato, quindi può essere svolto anche da persone che non avevano in programma di giocare

Risolvere enigmi per stimolare la curiosità

Gli enigmi stimolano le competenze trasversali e non solo, spingono a cercare informazioni in modo indipendente e a incuriosire. Le tappe consentono di svolgere il gioco in più blocchi che possono essere autonomamente distribuiti dai partecipanti. Svolgere solo alcune tappe non compromette l'esperienza di gioco



Processo di costruzione di un serious escape game per il cambiamento sociale

Colmare i vuoti informativi e restituire una visione completa, attraverso il gioco
(Clarke et al.,2017)



Figure 4 The escapED Framework



I partner del progetto



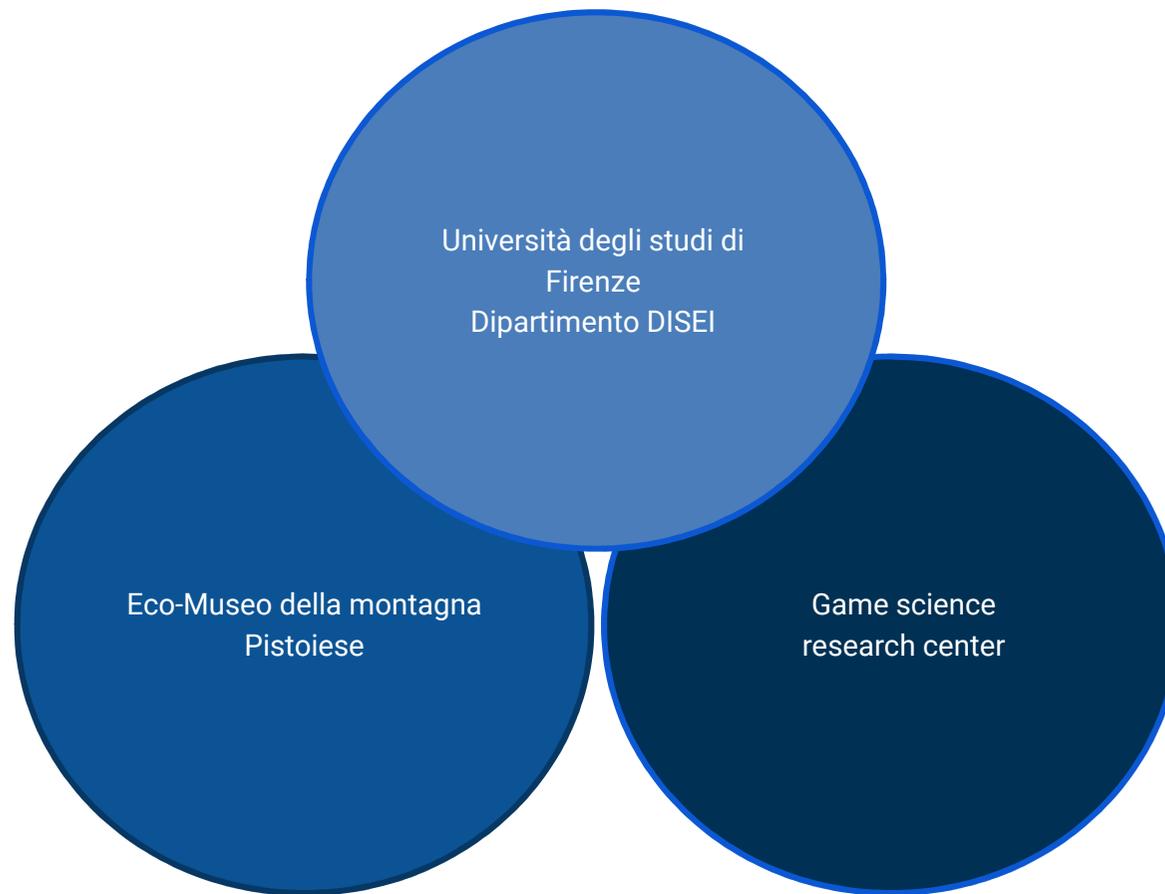
Progetto Montaingioco

Patrimonio culturale come insieme di significati ed usi che le persone attribuiscono ai luoghi, conferendo loro valore.





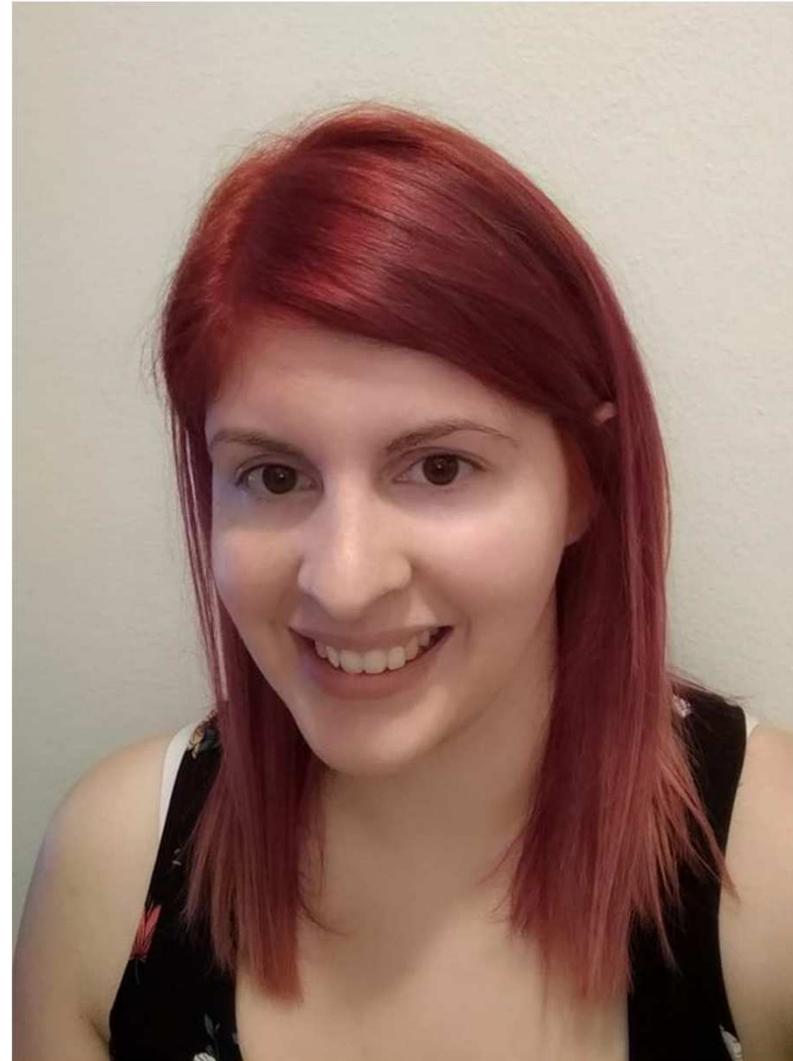
I partner del progetto





Grazie per l'attenzione!

isabella.negri@unifi.it





Bibliografia

Clarke, S., Peel, D. J., Arnab, S., Morini, L., Keegan, H., & Wood, O. (2017). EscapED: A framework for creating educational escape rooms and interactive games for higher/further education. *International Journal of Serious Games*, 4(3), 73-86.

Huizinga, J. Homo Ludens. A Study of Play Element in Culture. Boston, Beacon Press, 1955.

Montola, M. (2005, December). Exploring the edge of the magic circle: Defining pervasive games. In *Proceedings of DAC* (Vol. 1966, p. 103).

