

# GAMIFICATION

soglie e limiti dell'offerta culturale

22 maggio 2017

Aula Magna, Dipartimento delle Arti  
Piazzetta Morandi 2, Bologna

## BOOK OF ABSTRACT

### Fabio Viola (IED Milano, TuoMuseo) – L'arte del coinvolgimento

Un nuovo modo di progettare e disegnare le esperienze è possibile. I veloci cambiamenti sociali, tecnologici ed economici hanno acuito il corto circuito tra le aspettative, desideri e necessità delle nuove generazioni e il mondo in cui si ritrovano a vivere. È necessario un passaggio dalla standardizzazione alla personalizzazione delle esperienze, una rivoluzione orizzontale dal dover al voler fare. Il coinvolgimento, e con esso chiavi attuative come la gamification, potrà essere il motore di innovazione del XXI secolo.

### Vincenzo Idone Cassone (Università di Torino) – Al di là dell'intrattenimento. Dinamiche culturali nel nuovo paradigma ludico

Il recente emergere della gamification da un lato, e le recenti sperimentazioni ludiche portate avanti dalla scena indie dall'altro sembrano suggerire un recente cambiamento nel paradigma del medium del gioco: sempre più libero dalla "necessità" dell'intrattenimento e del divertimento, il gioco diviene al tempo stesso paradigma per leggere e interpretare il nostro tempo, e strumento pratico per capire, mettere alla prova e migliorare la società stessa. Il gioco diventa così metafora privilegiata per la vita contemporanea, e legittima l'utilizzo di elementi ludici per fini non autotelici.

Attraverso recenti esempi di gamification e di giochi analogici e digitali si analizzerà l'integrazione tra dinamiche e regole dei giochi, e le norme e i valori della vita quotidiana, provando a mappare i cambiamenti in atto all'interno del medium e nello scenario socioculturale e a definire più precisamente le dinamiche culturali alla base del coinvolgimento.

Deterding, S., & Walz, S. (Eds.), 2015, The gameful world: Approaches, issues, applications. Cambridge, MA: MIT.

Frissens, V., De Mul, J., Raessens, J., Lammens, S., 2015, Playful identities. The ludification of Digital Media cultures. Amsterdam: Amsterdam University.

Fuchs, M., Fizek, S., Ruffino, P., & Schrape, N. (Eds.), 2014, Rethinking gamification. Luneburg: Meson.

Lotman, J.M., 1978, "The theme of card and card game in Russian literature of the nineteenth century", PTL: A Journal for Descriptive Poetics and Theory of Literature, 3(3): 455-492.

Ortoleva, P., 2012, Dal Sesso al Gioco: Un'ossessione per il XXI Secolo? Turin: Espress Edizioni.

Suits, B., 1967, "Is life a game we are playing?", Ethics, 77(3), 209-213.

### Francesca Corrado (Playres, GioNa)

Il gioco (game), inteso come pratica e artefatto ludico, e il (play) giocare, inteso come abilità e possibilità, sono capacità fondamentali per il ben-essere, lo sviluppo degli individui e della società e per favorire l'in-

# GAMIFICATION

soglie e limiti dell'offerta culturale

22 maggio 2017

Aula Magna, Dipartimento delle Arti  
Piazzetta Morandi 2, Bologna

novazione e la creatività all'interno delle imprese.

Utilizzando come cornice teorica l'"approccio well being" del Premio Nobel per l'economia Amartya Sen e della filosofa politica Martha Nussbaum, saranno presentati giochi e progetti ludici realizzati su Serious Game (giochi per l'apprendimento e l'addestramento), Games for Social Change (giochi per l'innovazione sociale), Persuasive Game (giochi per lo stimolo della riflessione individuale e sociale), Gamification (esportazione di meccaniche ludiche in ambiti altri), ponendo l'accento sulla capacità di questi giochi di coinvolgere, motivare, educare e divertire.

Abt, C., Serious Games, New York, The Viking Press, 1970.

Corrado, F., 2011, "Politiche ed esperienze di sviluppo umano locale", in E. C. Martinetti (a cura di), Politiche per uno sviluppo umano sostenibile, Roma, Carrocci.

Keyes, C. L. M., 2007, "Promoting and protecting mental health as flourishing: A complementary strategy for improving national mental health", in American Psychologist, 62(2).

Masci, S., 2012, Giochi nella formazione aziendale. Utilizzo di modelli di counseling integrato in azienda, Milano, FrancoAngeli.

Nussbaum, M. C., Creating Capabilities, The Human Development Approach, Cambridge (Mass), Harvard University Press, 2011.

Sen, A., Nussbaum, M. C., The Quality of Life, Oxford: Clarendon Press, 1993/a.

Zamporri, Bertolo, Scullica, Game Design. Gioco e giocare tra teoria e progetto (a cura di) Maresa Bertolo e Ilaria Mariani, Pearson Italia (2014)

## Loretta Secchi (Museo Tattile Anteros) – Toccare con gli occhi e vedere con le mani. Funzioni cognitive e conoscitive dell'educazione estetica

Considerando la cecità come assenza di facoltà visive, chiariremo le funzioni compensative dei sensi residui vicarianti la vista, in relazione allo sviluppo della plasticità cerebrale riscontrabile e perseguibile, nella vita della persona, a ogni età e condizione. Durante la relazione si darà spazio a una riflessione sulla funzione cognitiva dell'educazione estetica in presenza di minorazione visiva. Saranno poi esaminati i punti di contatto tra percezione ottica e percezione tattile dell'arte, per considerare il ruolo dell'aptica in relazione allo sviluppo dell'immaginazione e all'interiorizzazione del significato dell'immagine dotata di valore estetico.

Arnheim R., Per la salvezza dell'arte. Ventisei saggi, Milano, Feltrinelli, 1994.

Magee B., Milligan M., Sulla cecità, Roma, Astrolabio – Ubaldini Editore, 1997.

Mazzocut-Mis M., Voyeurismo tattile: un'estetica dei valori tattili e visivi, Genova, Il nuovo melangolo, 2002.

Galati D., Vedere con la mente. Conoscenza, affettività, adattamento nei non vedenti, Milano, FrancoAngeli Milano, 1992.

Secchi L., L'educazione estetica per l'integrazione, Roma, Carocci Faber, 2004.

# GAMIFICATION

soglie e limiti dell'offerta culturale

22 maggio 2017

Aula Magna, Dipartimento delle Arti  
Piazzetta Morandi 2, Bologna

## **Cristina Greco (Università di Roma La Sapienza / LARS Laboratorio Romano di Semiotica – Il gioco dell'altrove tra scenari immersivi e processi di fruizione ludica dell'arte urbana**

Riprendendo una riflessione di Ju. M. Lotman (2009) sulla possibilità per il lettore di giocare col testo e al testo e di restituire una reazione produttiva e sincretica, il contributo intende esplorare gli esiti di uno sviluppo dei processi di fruizione ludica dell'arte urbana. I casi di studio saranno la base empirica da cui partire per proporre una riflessione sulle strategie di valorizzazione dell'arte urbana che passano dai dispositivi digitali immersivi, e sulle forme espressive che integrano il visitatore riscrivendone il ruolo nel discorso dell'arte nello spazio pubblico e determinando nuovi usi, percorsi e modelli di recepire e di interagire con oggetti altamente implicanti.

Calvino, I., 1972, *Le città invisibili*, Torino, Einaudi.

Greimas, A. J., 1968, "Conditions d'une sémiotique du monde naturel", In «Langages», 3 année, n°10, Pratiques et langages gestuels. pp. 3-35.

Greimas, A. J., 1974, "L'énonciation (une posture épistémologique)", In «Significação», 1, São Paulo.

Greimas, A.J., 1976, *Sémiotique et sciences sociales*, Paris, le Seuil; trad. it. *Semiotica e scienze sociali*, Torino, Centro Scientifico Editore, 1991.

Greco C., 2015, "Street Art ludica. Il gioco e la creatività urbana come spazio di confine e riconquista di una dimensione collettiva", in *Arti del vivere e semiotica: tendenze, gusti, estetiche del quotidiano*, «E|C», Rivista on line dell'Associazione Italiana Studi Semiotici, 18/19, 2015, Roma, Nuova Cultura.

Lotman, J. M., 2009, *La natura artistica delle stampe popolari russe*, L. Giudici (a cura di) Milano, BookTime.

Pezzini, I., 2013, "I nuovi musei immaginari. A partire da Google Art Project", *Reti, Sapere, Linguaggi*, 2, pp. 40-43.

## **Gabriele Ferri (HvA – Hogeschool van Amsterdam) – Una ricerca ben giocata. Il game design come metodologia per la ricerca qualitativa**

Progettare uno spazio urbano assieme ai suoi abitanti porta spesso a spunti altrimenti difficili da mettere a fuoco. Tuttavia, un processo di design partecipativo – specialmente su larga scala – può diventare lungo, difficile, talvolta poco accessibile per la popolazione meno scolarizzata. Il lectoraat (gruppo di ricerca applicata) in Play & Civic Media della Amsterdam University of Applied Sciences sperimenta applicazioni ludiche per superare questa barriera. Alcuni tipi di giochi pervasivi sono, infatti, una metodologia di data collection qualitativa particolarmente utile per coinvolgere vari tipi di cittadini nell'osservare pratiche urbane e sviluppare possibili scenari futuri. Presenterò brevemente SUBMERGED e Games for Cities, due progetti svolti nello scorso anno, con particolare attenzione al game design, al suo effetto sulle micro-narrazioni prodotte dai partecipanti/giocatori, e sui dati di ricerca raccolti. In definitiva, una metodologia ludica può essere efficace per coinvolgere una varietà di partecipanti in attività di co-progettazione, ma richiede un'inedita collabora-



# GAMIFICATION

soglie e limiti dell'offerta culturale

22 maggio 2017

Aula Magna, Dipartimento delle Arti  
Piazzetta Morandi 2, Bologna

zione interdisciplinare tra amministratori pubblici, urbanisti, game designer, e specialisti in analisi qualitative – tra cui etnografi e semiotici.

Bardzell, J., & Bardzell, S., 2015, Humanistic HCI. Synthesis Lectures on Human-Centered Informatics, 8(4), 1-185. <https://doi.org/10.2200/S00664ED1V01Y201508HCI031>.

Bødker, S., Klokmoose, C. N., Korn, M., & Polli, A. M., 2014, Participatory IT in Semi-public Spaces. In Proceedings of the 8th Nordic Conference on Human-Computer Interaction (pp. 765-774). New York, NY, USA: ACM. <https://doi.org/10.1145/2639189.2639212>.

Jetter, H.-C., Gallacher, S., Kalnikaite, V., & Rogers, Y., 2014, Suspicious Boxes and Friendly Aliens: Exploring the Physical Design of Urban Sensing Technology. In Proceedings of the First International Conference on IoT in Urban Space (pp. 68-73). Brussels, Belgium: ICST. <https://doi.org/10.4108/icst.urb-iot.2014.257307>.

Markussen, T., & Knutz, E., 2013, The Poetics of Design Fiction. In Proceedings of the 6th International Conference on Designing Pleasurable Products and Interfaces (pp. 231-240). New York, NY, USA: ACM. <https://doi.org/10.1145/2513506.2513531>.

Zimmerman, J., Forlizzi, J., & Evenson, S., 2007, Research Through Design As a Method for Interaction Design Research in HCI. In Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (pp. 493-502). New York, NY, USA: ACM. <https://doi.org/10.1145/1240624.1240704>.

## Vittorio Ramponi (geocachingitalia.it) – Tesori in linea d'aria: il geocaching per la valorizzazione del patrimonio culturale

Il geocaching è una caccia al tesoro con tecnologia digitale praticata in tutto il mondo da milioni di utenti potenzialmente capace di catalizzare un pubblico sia italiano che straniero verso luoghi al di fuori delle normali rotte turistiche e desideroso di approfondire aspetti della cultura locale. In questo incontro partiremo da alcune esperienze in essere come il “GeoTrail Frignano”, premiato da IBC Emilia Romagna e volto a valorizzare una rete di beni culturali e naturali quasi ignoti situati nell'Appennino modenese, per arrivare alle possibili pratiche di offerta turistica internazionale basate sul geocaching visto come gioco alla scoperta del territorio.

## Pierdomenico Memeo (Cooperativa Ossigeno) – Giocare alla scienza. Un'esperienza di divulgazione scientifica

Si parla da sempre nel mondo della didattica di “imparare giocando”, ossia di utilizzare le attività ludiche come tramite per la trasmissione di informazioni e competenze in ambito educativo. La didattica delle scienze, in particolar modo, si presta a questo tipo di strategia, per la forte connotazione pratica che dovrebbero avere queste discipline, legate all'esperienza di laboratorio. Purtroppo, in un'esperienza scolastica spesso sfilacciata, la pratica di laboratorio risulta relegata in secondo piano e intesa come mera ripetizione di esperimenti già noti. È persa quindi tutta la parte di vera esplorazione, che mette lo studente al centro dell'esperienza. L'intervento presenterà un'esperienza di divulgazione scientifica portata avanti nelle scuole e con il



pubblico, le problematiche da superare, e le opportunità che si presentano nell'interazione con gli studenti e gli insegnanti.

Pierdomenico Memeo. Astrofisico e divulgatore scientifico, è presidente e socio fondatore di Cooperativa Ossigeno, una realtà nata per portare l'esperienza scientifica nelle scuole e tra i cittadini, allo scopo di avvicinare la comunità alla cultura scientifica.

### **Paola Donatiello (Università di Bologna / CUBE Centro Universitario Bolognese di Etnosemiotica) – Sinplex. L'etnosemiotica "per"**

L'intervento ha come obiettivo quello di illustrare il progetto Sinplex. L'etnosemiotica è una metodologia in grado di controllare una dimensione teorico-pratica della ricerca. Essa può contribuire a delineare i modi attraverso cui il vissuto delle comunità emerge, a partire dall'analisi di strategie e tattiche relazionali e valoriali. Il progetto Sinplex lavora sul coinvolgimento delle comunità nell'ambito socio-culturale, a partire da una richiesta di accessibilità, divulgazione e fruizione riguardo a tematiche, luoghi e logiche, del tessuto di offerta urbano-museale. L'intervento prevede l'illustrazione del caso di studio Cerca la RiCerca e dell'indagine svolta nell'ambito del percorso CoopUp Bologna.

Accardo, L., Donatiello, P., Liborio, E., Palestrini, M., 2015, Via Mascarella: declinazioni di uno spazio denso, Bologna, Esculapio.

Caliri, G., Famiglie e tribù, Doppiozero, online <http://www.doppiozero.com/materiali/famiglie-e-tribu>

Greimas, A.J., Courtés, J., 1979, Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage, Paris, Hachette (Voce: Ethnosémiotique).

Greimas, A.J., Courtés, J., 1986, Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage II, Paris, Hachette. (Voce: Biome).

Marsciani, F., 2014, "À propos de quelques questions inactuelles en théorie de la signification", in

Actes Sémiotiques, n° 117, 2014, online, <http://epublications.unilim.fr/revues/as/5279>.