

01/2022 GEOGRAFIA E TECNOLOGIA

Giornate di studi interdisciplinari su tecnologia e transizioni, trasformazioni, rappresentazioni territoriali

| PRESENTAZIONE DI PROPOSTE DI SESSIONE | |
|--|---|
| Proponente | Luisa Carbone, Tony Urbani |
| Università o Ente di appartenenza | Università degli Studi della Tuscia |
| E-mail | luisa.carbone@unitus.it urbanit@unitus.it |
| Recapito telefonico | |

| | |
|---|--|
| Titolo sessione | Geostorytelling e GeoGaming: elementi di una smart community |
| Descrizione (max 2500 caratteri) | <p>La sessione pone l'attenzione al ruolo della geo-narrazione nel coinvolgere le reti relazionali nell'accesso e nella fruibilità dei luoghi, ormai influenzati da una continua fusione di sistemi cyberfisici. Di fatto l'engagement, che le tecniche di Geostorytelling ottengono grazie ai GIS, alla modellizzazione 3D, al trattamento delle immagini, ma soprattutto alla Gamification, non ha eguali.</p> <p>Perché la Gamification ha assunto una dimensione ubiqua e sociale, proponendo all'utente di raccogliere una sfida e di immergersi in una storia, alla cui narrazione non si assiste semplicemente, bensì la si interpreta e vive dal di dentro.</p> <p>In quanto metodologia narrativa interattiva, la Gamification non vuole essere una tecnica sostitutiva degli approcci tradizionali dello Storytelling dei luoghi e dei percorsi, ma un'alternativa ad ampio spettro, che coinvolge le nuove tecnologie come strumenti per la divulgazione e la narrazione dei contenuti prescelti.</p> <p>Nell'esaltare il ruolo dei giocatori nella narrazione del gioco stesso, la Gamification non rappresenta una 'fuga dalla realtà', ma una metodologia per migliorarla, per coinvolgere attivamente il pubblico e compiere azioni in contesti reali in maniera appassionante e significativa, incidendo sulle abitudini e sulle performance comportamentali. L'obiettivo del GeoGaming è offrire un modello narrativo interattivo in grado di dare protocolli e norme di condotta riguardo la salvaguardia dei luoghi e delle comunità.</p> <p>Con questi presupposti la sessione invita alla raccolta di contributi, che possano delineare le linee teoriche e applicative della 'narrazione' e del 'gioco' nella Geografia dell'informazione.</p> |

| | |
|-------------------------------------|-----------------------------|
| Eventuali Chair e discussant | Luisa Carbone e Tony Urbani |
|-------------------------------------|-----------------------------|

Inviare alla Segreteria organizzativa: ssg.geotec2022@gmail.com