

**Milano 2.6.2017**

## **Note Game**

Gioco x sviluppare l'engagement del giocatore.

Coinvolgimento intenso, immersivo come stimolo che muove i giocatori con la sensazione di avere la situazione sotto controllo, di essere capace di affrontare una sfida che si sente impegnativa ma per la quale ci si sente tagliati.

Un appagamento che nella vita di tutti i giorni è molto difficile avere.

Bisogno di catturare l'attenzione sotto l'aspetto narrativo, anche con la cura dei contenuti non strettamente ludici - funzionale a massimizzare il coinvolgimento del giocatore (definire come e dove avviene..)

Costruire il proprio percorso attraverso moduli autoconclusivi, la somma dei quali permette di accedere alle fasi successive o alle fasi finali di una storia

Gioco come "un mondo di gioco", all'interno del quale fare esperienze diverse, una mappa sulla quale tracciare diverse rotte, con missioni che possono essere eventualmente proposte da alcuni personaggi all'interno del gioco stesso.

Il videogame come un contenitore di storie selezionabili, come le 12 fatiche di Ercole (episodi autoconclusivi che nel loro insieme compongono una storia che non devono essere composti in ordine lineare, in ognuno di loro si trova qualcosa) con caratteristiche di

- recupero di punti da ogni livello per accedere alla fase finale
- forme di valutazione : il tempo impiegato, segreti svelati, bonus acquisiti
- trovare motivazioni a proseguire / giocare
- bivi nella narrazione, finali differenziati a seconda delle scelte

Il videogioco agisce sul desiderio di sapere cosa succederà, sulla volontà del giocatore di risultare all'altezza. La morte sarà parte dell'apprendimento

Possibilità di vivere emozioni in prima persona simpatiche -> esplorazione del territorio o parasimpatiche -> il cibo

La narrazione è in terza persona, che sfrutta maggiormente i legami empatici

Verifica della possibilità di simulare esperienze vissute in prima persona

Immersività, capacità di coinvolgere il giocatore focalizzando la sua attenzione su cosa può fare di sua iniziativa, come possa esprimersi attivamente anche producendo forme di significato condivisibili..quanto il giocatore può, vuole o deve fare

Si apprende interagendo con l'altro e con l'oggetto stesso dell'apprendere

Esperienza attiva, meccanismi di risoluzione dei problemi che permettono la crescita facendo tesoro dell'esperienza

Passaggio dall'esperienza attiva all'esperienza critica attraverso l'immersività

Messa in discussione di quanto appreso

## Il gioco : caratteristiche

Gioco strategico senza pattern prestabiliti.

Il successo si valuta con un punteggio o in termini di minore o maggiore aderenza ad un obiettivo prefissato.

E' un mobile gaming con azioni social, possibilità di vedere dei **risultati** delle proprie **azioni** che a loro volta si basano su delle **convinzioni**

*Valutazione d'uso di realtà aumentata (possibilità di ottenere informazioni aggiuntive su quanto stiamo vedendo)*

L'esperienza di gioco mette alla prova le proprie convinzioni, secondo una *piramide* descritta di seguito

- Risultati
- Azioni
- Convinzioni (B)
- Esperienze

Convinzioni culturali A	Convinzioni culturali B
<b>Orientamento al giocatore</b>	<b>Delizia i giocatori</b>
Focalizzato sui bisogni, soddisfazione del prodotto (gioco) in ogni fase	Guadagno la loro fiducia attraverso il gioco
<b>Miglioramento continuo</b>	<b>Allungo e miglioro la vita</b>
Lavoro per migliorare le mie prestazioni	Promuovo incessantemente la diffusione e l'adozione del gioco
<b>Prendere rischi / Innovazione</b>	<b>Soluzioni pionieristiche</b>
Prendo rischi per procedere verso il mio obiettivo e assumo un approccio innovativo per risolvere i problemi	Propongo soluzioni innovative che superano il pensiero convenzionale
<b>Crescita personale</b>	<b>Libero il potenziale</b>
Mi impegno ad aiutare gli altri	...
<b>Comunicazione</b>	<b>Celebrazione</b>
Riferisco positivamente sui miei progressi e	Vedo, applaudo e celebro le cose migliori

offro / ricevo feedback sui progressi verso gli obiettivi	
<b>Impegno e coerenza verso gli obiettivi</b>	<b>Vincere</b>
-	Vincere è un'abitudine. E' quello che mi garantisce un posto nella squadra (di campioni)

<b>Giocatore - Azione A</b>	<b>Giocatore - Azione B</b>
Esternalizzano il bisogno di cambiamento	Le persone introiettano tale bisogno
Aspettano di sentirsi dire cosa fare	Prendono l'iniziativa per capire cosa fare
Pretesti come ragioni	Si chiedono "cos'altro posso fare?"
Si focalizzano sull'identificazione dei problemi	Sulla individuazione delle soluzioni

### **Cosa abbiamo intenzione di fare con questo gioco**

Spingere ad un cambio di percezione ed aumentare la conoscenza del giocatore per stimolare un cambio di comportamento nella vita reale

### **Che storia vuoi raccontare**

Vogliamo raccontare la storia di un territorio (resiliente), abitato da persone che vogliono mangiare bene e non, e di come si può renderlo autosufficiente da un punto di vista alimentare/energetico/xxx/xxxx

Il primo livello "Guerra di frighi" porta l'attenzione sul frigo; man mano che i frighi (ed il loro contenuto) cambia verso prodotti agroecologici, più il territorio diventa resiliente

### **Meccanica del gioco**

#### **Nome gioco : Foodshed alliance**

*Spiegamelo e io capirò, mostramelo e io ricorderò, coinvolgimi e io imparerò*

Il giocatore ha una missione :

- allungare e migliorare la propria vita, non morire
- imparare ad essere autosufficiente dai vari punti di vista elencati sotto

I giocatori vedono un video - esempio [www.earth2025.com](http://www.earth2025.com) - al termine del quale scelgono

- il contesto del gioco (uno tra i 4 argomenti principali di resilienza territoriale)

01. autosufficienza rifiuti

02. autosufficienza energetica
03. **autosufficienza alimentare** (cibo), *default*
04. integrazione parti comuni

Ogni contesto è diviso in più livelli.  
Ipotezziamo di aver scelto “L’autosufficienza alimentare”

Il primo livello si chiama “**Guerra nel frigo**”, i successivi potrebbero essere “*La fine della dispensa*”, “*La dieta perduta*”, “*Cibo sulla Città*”, “*Civiltà agroecologiche*” ...

Questo documento prova a descrivere meglio la “**Guerra nel frigo**”

Ogni livello ha  
4 bottoni di interazione

- A. Risultati
- B. Azioni
- C. Convinzioni
- D. Esperienze

2 punteggi

1. Vita
2. Soldi

Il livello “Guerra nel frigo” inizia scegliendo

- un territorio (provincia) dalla mappa dell’Italia
- una dieta (mediterranea, vegetariana, vegana, carnivora)

Riempio quindi il frigo con consumo pro capite di 1 giorno dei

- prodotti della dieta o
- dei prodotti del territorio rispetto alla dieta o
- con i prodotti condivisi da un altro frigo (\*)

I prodotti scorrono, li posso selezionare e metterli nel frigo trascinandoli  
Al termine del caricamento del frigo posso

01. vedere i **risultati**

Può succedere che vada tutto bene o che abbia messo nel frigo prodotti che non vengono prodotti in quel territorio che vengono evidenziati. In questo ultimo caso posso

- eliminarli (gli sparo, li butto,...) con il pulsante azioni
- verificare le mie convinzioni su di loro (vedi .2)
- (\*) sostituirli con altri prodotti presi da altri frighi con il pulsante esperienze

In questo caso il prodotto è sostenibile per il territorio scelto.

Posso quindi scorrere i prodotti dei frighi dei giocatori di altri territori (Inclusione sociale)

02. verificare le mie **convinzioni** sul un prodotto selezionato

Viene analizzata la filiera territoriale fornendomi **conoscenze** di prodotto e sul territorio

03. fare **azioni** (chiedere ai miei amici di *adottare* il gioco, *eliminare* i prodotti, *pagare* i prodotti)

04. fare **esperienze** (attivare la ricerca di prodotti in altri frighi. Invece di eliminarlo, cerco qualche altro giocatore che ha quel prodotto nel frigo compatibile con il suo territorio)

Scopo del primo livello dell'autosuff alimentare è

- comprendere come i prodotti del proprio frigo influenzano il territorio (convinzioni)
- allungare / migliorare la propria vita promuovendo l'adozione del gioco (azioni)  
Questo aumenta il punteggio di vita
- guadagnare punti cibo per comprare prodotti di altri (ogni prodotto compatibile con il territorio rende al cittadino giocatore una rendita economica)
- salire di livello (di conoscenza oltre che di gioco).  
Compariranno delle scale non appena avrai raggiunto un punteggio di vita > 1 e un numero di punti cibo X (da discutere)

### **Quali sensazioni vuoi suscitare nei giocatori alla fine ?**

Conoscenze e/o divertimento.

In linea di massima, i giocatori devono avere l'impressione di poter scegliere quello che fanno....

I giocatori non devono capire immediatamente che si tratta di un mezzo per raccogliere informazioni o dati

### **Il pubblico**

Chiunque

### **I dispositivi.**

Telefono

### **Le sfide**

Le sequenze di sviluppo del gioco vanno create. Vorrei che il videogame finisca con l'obiettivo del giocatore, e che spieghi nel dettaglio le sfide che il giocatore deve affrontare e i traguardi da superare.

Un esempio il primo gioco di *Mario* avrebbe questo circuito: correre, evitare ostacoli, arrivare all'asta portabandiera.

### **Incentivi per i giocatori**

In qualunque tipo di gioco, si deve offrire al giocatore un buon motivo per voler

raggiungere gli obiettivi e progredire nel corso dell'intero videogame. Devono essere premi proporzionali al livello e alle sfide che pone. Non ho ancora lavorato su questo

### **Progetto del mondo del videogioco.**

L'ambientazione è formata dagli spazi in cui si muoveranno i personaggi. Quali dimensioni dovrebbe avere? Quali sfide porre? Come indicare che un'area dovrebbe essere esplorata? Perché non dovrebbe?

Non ho ancora lavorato su questo