



NON È SOLO UN GIOCO.

**Gamification tra cultura, sostenibilità e inclusione:
un dialogo tra il progetto i-Game ed esperti del settore.**
Lunedì 23 marzo | ore 15.30 – 18 | Museo del Tessuto di Prato.

Programma dell'evento:

Ore 15.40 Saluti di benvenuto Filippo Guarini, Direttore Museo del Tessuto di Prato.

- **15.45 - “Il Progetto Europeo i-Game: tra co-creazione e nuovi linguaggi del mondo cultura.”** Camilla Marini, European Project Officer del Museo del Tessuto di Prato, in i-Game, con l'intervento di Luna Bazzanella, Raul Munteanu e Mattia Innocenti, studenti dell'Università degli Studi di Firenze
Introduzione al progetto i-Game e allo sviluppo del gioco del Museo del Tessuto di Prato attraverso la nuova piattaforma di co-creazione di giochi open-source per il mondo culturale. Un gioco che parla alle nuove generazioni di sostenibilità nel settore tessile e moda.
- **16.15 - “Videogiochi come strumento e linguaggio culturale.”** Fabio Viola, Fondatore TuoMuseo.it e curatore Lucca Comics&Games e mostra Homo Ludens M9 di Mestre. (intervento da remoto)
A cinquant'anni dalla loro nascita i videogiochi sono entrati nelle collezioni dei musei come linguaggio artistico ed al contempo sono spesso utilizzati da istituzioni culturali per una pluralità di obiettivi strategici. L'intervento mostra questa dicotomia attraverso casi studi ed esperienze dirette per riflettere sulle migliori pratiche curatoriali dei videogiochi in ambito culturale.
- **16.30 - “Dal digitale all'azione reale: dinamiche ludiche e incentivi per innescare comportamenti sostenibili. Il caso GreenApes.”** Gregory Eve, CEO e Co-Fondatore di greenApes
L'unione tra modelli comportamentali, gamification e incentivi può "accendere" le persone, facilitando l'adozione di azioni virtuose nel breve e lungo termine. Mettendo l'individuo al centro dell'esperienza, possiamo generare valore condiviso per la collettività. Attraverso il caso greenApes, vedremo l'impatto pratico di queste meccaniche su cittadini, dipendenti e clienti.
- **16.45 - “Game Design e formazione per una moda sostenibile.”** Margherita Tufarelli e Leonardo Giliberti, Dipartimento di Architettura dell'Università degli Studi di Firenze.
L'intervento esplora come il Serious Gaming possa essere usato per insegnare la sostenibilità nel settore moda, traducendo temi complessi – come il consumismo o la riparazione dei capi – in esperienze di gioco interattive che stimolano cambiamenti concreti nei comportamenti di consumo, il tutto basato su una ricerca svolta con studenti di design.



- **17.00 - “L’isola che può esserci: costruire mondi accessibili su Fortnite e nuovi linguaggi per i Social Network.” Ester Macrì, presidentessa della cooperativa ReteSviluppo.**

Se “giocare” diventa imparare a stare insieme in modo sostenibile e inclusivo, allora tutto può succedere: anche che un gruppo di adolescenti costruisca un’isola completamente accessibile su Fortnite.

- **17.15 - “Video Game Therapy: Videogiochi e flow come facilitatori di inclusione e benessere in ambito psicologico e scolastico” Marcello Sarini, Ricercatore di Informatica presso il Dipartimento di Psicologia dell’Università di Milano-Bicocca.**

In questo talk dopo una breve introduzione sull'approccio della Video Game Therapy, nato dalle intuizioni del dr. Bocci, presenterò riflessioni sulle ricerche in corso, cercando di sottolineare gli effetti positivi del videogioco commerciale in diversi ambiti, da quello scolastico a quello del benessere psicologico.

- **17.30 - Q&A/dibattito aperto al pubblico**

Ore 17.40 conclusione

L'ingresso è aperto al pubblico | ISCRIVITI [QUI](#)



Short Bio dei relatori.

Fabio Viola

Di formazione umanistica, ha lavorato per multinazionali dell'intrattenimento su titoli come Fifa, The Sims e Crash Bandicoot prima di insegnare in numerose università ed accademie, tra cui la cattedra New Media alla Scuola Internazionale di Cinema di Cuba. E' autore di numerosi saggi come "L'Arte del Coinvolgimento" (Hoepli), "GameDesigner" (Franco Angeli), Industria Culturale dei Videogiochi (volume Economia della Cultura, Edizioni il Mulino), Algoritmi di Servizio Pubblico (Rai Libri).

I suoi progetti di innovazione turistica e culturale come Father and Son per il Museo Archeologico Nazionale di Napoli, PlayAlghero per la città di Alghero e MetaDest finanziato dalla Comunità Europea per la sperimentazione delle Multi Platform Destination hanno raggiunto milioni di "giocatori"/visitatori e portato il collettivo TuoMuseo.it a diventare uno dei principali collettivi creativi e tecnologici in Europa.

È stato curatore dei nuovi linguaggi per Museo Nazionale del Cinema di Torino lanciando la prima collezione permanente di videogiochi in un museo nazionale ed è attualmente curatore area gaming di Lucca Comics & Games, il più grande festival culturale europeo. Per il Museo M9 di Mestre sta curando la mostra Homo Ludens in apertura il 15 Ottobre 2026.

Gregory Eve

Gregory è co-fondatore e CEO di greenApes. Ingegnere Ambientale con un Master in Management e Politiche Ambientali all'Università di Lund, prima di lanciare la piattaforma ha ideato e realizzato il "Sustainability World Tour": un viaggio via terra attraverso 19 Paesi tra Europa, Africa e Asia, portando workshop formativi in scuole, aziende e ONG. Ha anche una pluriennale esperienza trasversale come team builder, speaker, attore e autore nel settore dell'intrattenimento.

Ester Macrì

Ester Macrì, Ph.D in Metodologia delle Scienze Sociali, è presidente della cooperativa Retesviluppo e socia della PMI innovativa Kinoa. Si occupa di media education, contrasto alle dipendenze digitali e formazione all'uso responsabile della tecnologia. Promuove l'utilizzo degli strumenti digitali come risorse per l'empowerment, l'accessibilità e l'inclusione. E' docente del corso "Uso strategico dei dati" presso la scuola di Scienze Politiche "Cesare Alfieri" dell'Università di Firenze e collabora con il dipartimento di Scienze Politiche e Sociali dell'Università di Bologna.

**Marcello Sarini**

Marcello Sarini è Ricercatore di Informatica (INF/01) presso il Dipartimento di Psicologia dell'Università di Milano-Bicocca dal 2004; si è occupato di diverse tematiche di ricerca che riguardavano l'applicazione dell'Informatica all'ambito psicologico, e l'utilizzo di principi di Psicologia per la progettazione di applicazioni informatiche. Ultimamente si sta occupando di studiare l'uso dei videogiochi, specialmente quelli commerciali, in diversi ambiti che non riguardino il puro divertimento, in particolare in ambito didattico, terapeutico e di benessere. E' appassionato di retro gaming, fa parte del Game Science Research Center, dell'associazione Play Better, ed è membro del Comitato Scientifico dell'approccio Video Game Therapy in cui lo psicoterapeuta utilizza giochi commerciali a supporto del percorso terapeutico.

Margherita Tufarelli

Margherita Tufarelli, PhD, è ricercatrice presso il Dipartimento di Architettura dell'Università degli Studi di Firenze. La sua ricerca indaga l'impatto delle transizioni digitali e sostenibili sul fashion design, esaminando come queste trasformano i processi, le pratiche e gli immaginari all'interno dell'industria della moda, con particolare attenzione alle intersezioni tra culture del design e sistemi di produzione.

Leonardo Giliberti

Leonardo Giliberti, PhD, è ricercatore presso il Dipartimento di Architettura dell'Università di Firenze. La sua ricerca si concentra sull'impatto trasformativo della digitalizzazione sui processi di fashion design, esplorando come le tecnologie emergenti stiano ridefinendo le metodologie creative e le pratiche industriali nella moda contemporanea.