

Il Parco Pineta diventa una magica avventura: al via il progetto LibroGame Live

Date : 3 Agosto 2021

Immergersi nella natura del Parco Pineta, con **una vera e propria esperienza live** che è molto più di un libro e non è solo un gioco.

E' il segreto di **LibroGame live**, un progetto firmato dalla cooperativa sociale **AstroNatura** e resa possibile dal sostegno di **Fondazione Cariplo** e dal supporto del **Parco Pineta di Appiano Gentile e Tradate**.

Il progetto "LibroGame ambientati – Generatori di una fruizione immersiva" è risultato tra i **vincitori del bando AmbiEnte digitale** emesso nel 2020 dall'Area Ambiente di Fondazione Cariplo. La sfida proposta dalla Fondazione era quella di "potenziare le organizzazioni no-profit attive in campo ambientale, attraverso un percorso di innovazione e transizione digitale affinché possano diversificare e consolidare la propria offerta di servizi e attività". Un obiettivo quest'ultimo perfettamente in linea con l'iniziativa di AstroNatura che condurrà una lunga e intensa fase di sperimentazione che si concluderà nel mese di maggio 2022.

«Già nel 2019 l'ipotesi di creare un LibroGame da vivere sul territorio stava prendendo forma - spiegano gli operatori della cooperativa - **Questo strumento è stato al centro di iniziative anche in occasione del lockdown del 2020**; risale infatti alla primavera dello scorso anno il LibroGame "Ranisea – Il periglioso viaggio di una rana", redatto da **Simone Bernasconi** e promosso in collaborazione con Parco Pineta e Parco Campo dei Fiori. L'unione tra la redazione dei "libri-gioco" e le esperienze digitali compiute da AstroNatura in occasione della fase2, ha dato vita ad un progetto estremamente innovativo che oggi prende il nome di LibroGame Live, che a breve sarà anche un marchio registrato a livello europeo: la dimostrazione di come un aiuto, al momento giusto, possa concretizzare anche i progetti più eccentrici e ambiziosi».

Un LibroGame Ambientato o Live è un **librogame che si gioca in un ambiente reale, utilizzando un dispositivo mobile (smartphone o tablet)**. Basandosi sulla tecnologia delle Progressive Web App (PWA) è possibile portare l'esperienza anche in quei luoghi dove la rete dati è assente. Nell'area dell'avventura sono presenti QR Code ed elementi interattivi che indirizzano la lettura, permettendo al giocatore di proseguire nella storia, operare le sue scelte e venire sorpreso da situazioni inaspettate o segreti.

Con un LibroGame Live una normale passeggiata in un bosco si può trasformare in un'avventura fantastica con tesori e avversari, sfide e indovinelli: un'esperienza coinvolgente grazie alla quale scoprire il proprio territorio. Sono enormi i risvolti divulgativi; infatti il progetto si pone l'obiettivo, non secondario, di coinvolgere i ragazzi, solitamente non attratti dalle passeggiate

in natura, in esperienze di esplorazione dell'ambiente naturale con la finalità di favorire quel legame empatico precursore del desiderio di preservazione.

Tra i collaboratori di progetto il fumettista **Tommaso Bianchi**, nella scuderia della Sergio Bonelli Editore dal 2014, che realizzerà le tavole grafiche, e il fotografo e direttore di fotografia **Marco Nero**, che si occuperà dei contenuti video.

Attualmente, grazie alla competenza e alla collaborazione di **Sormani Studio**, dopo un'intensa fase di progettazione, è in corso la realizzazione della prima esperienza pilota intitolata "La selva del Fato" che interesserà l'area intorno al Centro didattico scientifico – Osservatorio Astronomico di Tradate, nel cuore del Parco Pineta.

Nell'ambito del progetto saranno realizzate **altre quattro avventure all'interno dei Plis dell'Ambito territoriale ecosistemico Insubria-Olona**. A conclusione dell'iniziativa AstroNatura sarà dotata di un generatore di PWA, che consentirà alla Cooperativa di realizzare in autonomia nuovi LibroGame Live per attività didattiche nonché iniziative di promozione fruitiva per le amministrazioni o per i soggetti privati che lo richiederanno.