

Gioco interattivo per smartphone finalizzato alla comunicazione del patrimonio territoriale

di Stefania Carlotti e Gaetano Corvino

Il progetto prevede una app per smartphone, ibrida tra un gioco a livelli e una app d’informazione per il territorio. Tramite una componente ludica ci si propone di comunicare la presenza e la posizione di punti d’interesse culturale (in una determinata area, geograficamente limitata) in modo persuasivo e facilmente fruibile dagli utenti. In altre parole si cerca di far fronte al frequente problema di certe istituzioni (comuni, province, piccole regioni, poli museali, ecc.) di non riuscire a comunicare in modo adeguato l’esistenza e la posizione di siti rilevanti per un certo valore storico, culturale, artistico, archeologico, ambientale, architettonico o monumentale presenti sul loro territorio di competenza. Il progetto può essere utile per esempio all’ente del turismo di una determinata zona per pubblicizzare, ad un eventuale target (turisti o popolazione autoctona), la presenza di alcuni monumenti poco in vista e poco visitati in modo più efficace e partecipativo. Il gioco consiste in una interazione tra lo smartphone e un supporto analogico. Una serie di supporti sono posizionati nei luoghi di maggiore visibilità in riferimento al target selezionato, una seconda serie di supporti formalmente simili posizionata in corrispondenza dei punti d’interesse su cui si vuole indirizzare l’attenzione. I primi tramite un’interazione digitale-analogico permettono di giocare ad un livello “esca” del gioco. Il livello “esca” ha esclusivamente la funzione di attirare l’utenza e farla familiarizzare con l’iniziativa proposta. I secondi permettono di giocare la versione estesa con le stesse modalità del livello “esca”. Il design del gioco e dello stesso livello “esca” non sono dati da progetto ma vengono rimandati totalmente al contesto in cui il sistema di comunicazione si inserisce. In altre parole dipendentemente dai casi di applicazione il gioco assume forme diverse in modo da aderire al meglio alle necessità del committente. Ovviamente sia il gioco che il livello “esca” hanno

bisogno di determinate caratteristiche intrinseche.

Il livello “esca” per la funzione che svolge deve essere semplice, veloce, intuitivo, piacevole. Il gioco completo, d’altra parte, deve essere progettato in modo da prevedere la divisione in livelli (o comunque in più parti distinte) ognuno dei quali associato ad un punto d’interesse. L’utenza viene, con il pretesto di completare il gioco, invogliata a visitare i luoghi proposti. Un’ulteriore motivazione può essere data dall’ottenimento di benefit o premi al completamento del gioco, al raggiungimento di determinati obiettivi di gioco (gadget, buoni sconti, ingressi gratuiti, ecc.). Il gioco è pensato per essere giocato sia in single player sia in multiplayer online o locale, presupponendo quindi un certo livello di sfida. Ogni giocatore può condividere il proprio punteggio tramite social e confrontarsi con gli altri utenti in una classifica generale.

Di seguito viene illustrata a titolo esemplificativo l’applicazione di tale sistema comunicativo nel caso specifico del Polo Museale della Sapienza (Sapienzino).

Il Polo Museale della Sapienza è un insieme di piccolo musei tematici siti all’interno della Città Universitaria i cui problemi principali di fruizione sono legati alla scarsa comunicazione. In altre parole gli stessi studenti, che frequentano abitualmente la Città, non sono al corrente dell’esistenza e della posizione di tali punti d’interesse. In questo caso il progetto è stato declinato per suscitare l’attenzione della comunità studentesca.



I supporti analogici (totem) sono posizionati in corrispondenza dei punti di maggiore affluenza.



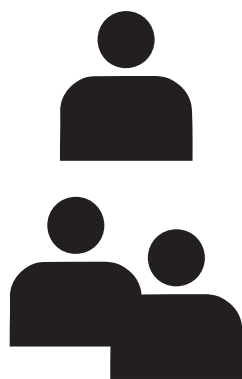
Tali totem permettono di scaricare il gioco e di giocare al livello “esca”.



I totem posizionati nei punti d’interesse, invece, permettono di giocare alla versione estesa. Il gioco complessivo è dato dall’insieme dei singoli minigame attribuiti ad ogni punto.



Il completamento di tutte le parti del gioco o il raggiungimento di determinati obiettivi comporta l’ottenimento di benefit o premi.



Il gioco è pensato per essere giocato sia in single player sia in multiplayer online o locale.



Ogni giocatore può condividere il proprio punteggio tramite social e confrontarsi con gli altri utenti in una classifica generale.

Flowchart applicazione Sapienzino

