

Allegato 3 - Culture in gioco

Scopo del gioco. Scoprire e conoscere il patrimonio culturale, attraverso la realtà aumentata, con la possibilità per i giocatori di contribuire a implementare il gioco secondo la logica **"gioca, crea, condividi"**, individuando e analizzando nuovi elementi e/o caricando informazioni o media riguardanti gli elementi già individuati. Infine, possono creare e condividere ulteriore patrimonio materiale o immateriale legato a quello fruito e conosciuto.

Oggetto del gioco. L'oggetto del gioco è inizialmente il patrimonio culturale vivente e storico, materiale e immateriale già individuato nelle mappe di comunità, e nella Banca della memoria realizzate in modo partecipato dall'Ecomuseo di Parabiago. Il patrimonio durante il gioco verrà ampliato dai giocatori stessi che condivideranno oggetti già esistenti del patrimonio come oggetti del patrimonio familiare o produrranno nuovi oggetti del patrimonio.

Modalità di gioco. Il gioco si compone di due tipologie di giocatori: le congregazioni "dei topi" che giocano da casa fruendo di una "Banca della memoria", riguardante le informazioni sul patrimonio già mappato e "dei gatti" che nel mondo reale fruiscono del patrimonio materiale culturale anche tramite la realtà aumentata.

- I giocatori "topi" potrebbero essere responsabili della ricerca e della raccolta di informazioni sul patrimonio culturale. Potrebbero utilizzare una varietà di fonti, come documenti storici, fotografie, video e interviste. Le informazioni raccolte dai giocatori "topi" potrebbero essere utilizzate per creare contenuti per il gioco, come oggetti, sfide e eventi speciali.
- I giocatori "gatti" potrebbero essere responsabili dell'esplorazione del patrimonio culturale nel mondo reale. Potrebbero utilizzare la realtà aumentata per visualizzare oggetti, informazioni e contenuti multimediali legati al patrimonio culturale. I giocatori "gatti" potrebbero anche contribuire al gioco caricando contenuti che hanno trovato nel mondo reale.

I giocatori possono utilizzare il proprio PC, smartphone o tablet per visualizzare oggetti, informazioni e contenuti multimediali legati al patrimonio culturale.

Meccanismi di gioco. I giocatori possono interagire con il mondo virtuale del gioco in vari modi, tra cui:

* **Raccogliere oggetti.** I giocatori possono raccogliere oggetti del patrimonio culturale, come foto storiche, ricordi, poesie, spiegazioni sull'uso del patrimonio anche tramite la lingua locale. Gli oggetti raccolti possono essere utilizzati per completare sfide, vincere premi e contribuire all'implementazione del gioco.

* **Completare sfide.** I giocatori possono completare sfide che li portano a esplorare il patrimonio culturale. Le sfide possono essere legate a un singolo oggetto, a un gruppo di oggetti o a un'intera categoria di patrimonio culturale minore.

*** Partecipare a eventi speciali.** Il gioco può organizzare eventi speciali, come visite guidate a siti archeologici o concerti di musica tradizionale. Gli eventi speciali possono essere un'occasione per i giocatori di conoscere il patrimonio culturale minore in modo più approfondito.

Tipologie di contenuti. I contenuti del gioco possono includere immagini, video, testi, audio e persino esperienze interattive. I contenuti possono essere legati a un'ampia gamma di argomenti, come arte, storia, archeologia, folklore, tradizioni e cultura popolare.

Un esempio di contenuto. Un giocatore potrebbe visualizzare un'immagine di un affresco attraverso la realtà aumentata. L'immagine potrebbe essere accompagnata da una breve descrizione del dipinto, da informazioni sull'artista e sul periodo storico in cui è stato realizzato e i collegamenti ad altri oggetti del patrimonio culturale. Il giocatore potrebbe anche ascoltare un'audioguida che fornisce ulteriori dettagli sull'affresco. Il giocatore potrebbe anche caricare materiale come una foto storica dell'affresco che ha scattato personalmente o che ha trovato in un archivio o produrre un'opera collegata: un acquerello una foto, un video, collegamenti ad altri oggetti del patrimonio.

Esempi di sfida. Un giocatore o gruppi di giocatori come le congregazioni potrebbero essere sfidati a trovare un particolare oggetto del patrimonio culturale. L'oggetto potrebbe essere nascosto in un luogo pubblico o in un luogo più remoto. Il giocatore potrebbe utilizzare le informazioni fornite dal gioco per trovare l'oggetto. Il giocatore potrebbe anche contribuire alla sfida caricando informazioni sull'oggetto che ritiene utili per gli altri giocatori.

Sfide tra le due congregazioni. I due gruppi di giocatori delle congregazioni dei topi e dei gatti potrebbero sfidarsi tra loro in vari modi, sia in modo cooperativo che competitivo. Ecco alcuni esempi concreti:

*** Sfide cooperative.**

I giocatori "topi" e "gatti" potrebbero collaborare per completare una sfida che richiede la raccolta di informazioni e l'esplorazione del patrimonio culturale. Ad esempio, i giocatori potrebbero essere sfidati a trovare un oggetto del patrimonio culturale minore che si trova in un luogo nascosto. I giocatori "topi" potrebbero fornire informazioni ai giocatori "gatti" per aiutarli a trovare l'oggetto.

I giocatori "topi" e "gatti" potrebbero collaborare per creare un contenuto per il gioco. Ad esempio, i giocatori potrebbero essere sfidati a creare un video che documenta un evento culturale legato al patrimonio culturale. I giocatori "topi" potrebbero fornire informazioni e risorse ai giocatori "gatti" per aiutarli a creare il video.

*** Sfide competitive.**

I giocatori "topi" e "gatti" potrebbero competere per ottenere il punteggio più alto in una sfida. Ad esempio, i giocatori potrebbero essere sfidati a trovare quanti più oggetti del patrimonio culturale minore possibile in un determinato periodo di

tempo. I giocatori "topi" potrebbero ottenere punti per le informazioni che forniscono ai giocatori "gatti", mentre i giocatori "gatti" potrebbero ottenere punti per gli oggetti che trovano.

I giocatori "topi" e "gatti" potrebbero competere per completare una sfida per primi. Ad esempio, i giocatori potrebbero essere sfidati a trovare un oggetto del patrimonio culturale che si trova in un luogo remoto. I giocatori "topi" potrebbero ottenere un vantaggio se riescono a trovare informazioni utili per i giocatori "gatti".

Un esempio di evento speciale. Il gioco potrebbe essere svolto in occasione di un evento speciale in occasione della festa locale. L'evento potrebbe includere visite guidate a monumenti o musei, concerti di musica o altre attività legate alla cultura locale. I giocatori potrebbero contribuire all'evento caricando foto, video o testi che documentano la festività e/o il patrimonio ad essa connesso.

Alcuni suggerimenti per l'implementazione del gioco:

* Il gioco dovrebbe essere sviluppato in collaborazione sia di esperti di patrimonio culturale che validano la produzione del nuovo patrimonio culturale, sia con la comunità locale di diverse generazioni e culture che lo fruiscono, scoprono e creano attraverso il gioco. Questo garantirebbe il confronto intergenerazionale, interculturale e che i contenuti del gioco siano accurati e pertinenti e che siano in linea con le esigenze della comunità.

* Il gioco dovrebbe essere accessibile a un'ampia gamma di giocatori, indipendentemente dal loro livello di esperienza con la tecnologia.

* Il gioco dovrebbe essere divertente e coinvolgente, in modo da incoraggiare i giocatori a esplorare il patrimonio culturale.

* Una versione del gioco per le scuole potrebbe essere utilizzata dagli insegnanti per insegnare agli studenti il patrimonio culturale. Questa versione del gioco potrebbe includere contenuti specifici per l'età degli studenti e potrebbe essere utilizzata in classe o come attività extrascolastica.

Integrazione delle idee e criteri "Gioca, crea, condividi". Per rendere il gioco più divertente e coinvolgente, è previsto l'utilizzo di meccanismi di gioco che incoraggiano l'esplorazione e la scoperta. Ad esempio, il gioco potrebbe includere sfide che richiedono ai giocatori di trovare oggetti del patrimonio culturale in luoghi nascosti. Il gioco potrebbe anche includere elementi di gamification, come punti, livelli e premi per i singoli giocatori e gruppi di giocatori come le congregazioni.

Ecco un esempio concreto di come si potrebbe implementare questa idea.

- Il gioco potrebbe includere una sfida chiamata "Il tesoro nascosto". In questa sfida, i giocatori dovrebbero trovare un oggetto del patrimonio culturale minore che è nascosto in un luogo segreto. Il gioco fornirebbe ai giocatori alcune informazioni per aiutarli a trovare l'oggetto, ma i giocatori dovrebbero usare la loro intelligenza e la loro abilità di esplorazione per trovare l'oggetto.

- Per offrire ai giocatori la possibilità di creare contenuti, è possibile utilizzare un editor intuitivo e accessibile.
- L'editor deve consentire ai giocatori di caricare contenuti di diverso tipo, come immagini, video, testi e audio. L'editor deve anche fornire strumenti per modificare e migliorare i contenuti caricati.

Ecco un altro esempio concreto di come si potrebbe implementare questa idea.

- Il gioco potrebbe includere un editor di realtà aumentata che consente ai giocatori di creare i propri contenuti. L'editor sarebbe facile da usare anche per i giocatori che non hanno esperienza con la creazione di contenuti multimediali. L'editor fornirebbe ai giocatori una varietà di strumenti e risorse per creare contenuti, come modelli, texture e animazioni. I giocatori potrebbero quindi caricare i propri contenuti nel gioco per condividerli con gli altri giocatori.
- Per facilitare la condivisione dei contenuti tra i giocatori, è possibile utilizzare un sistema di social media integrato.
- Il sistema di social media dovrebbe consentire ai giocatori di condividere i propri contenuti con gli altri giocatori, sia online che offline. Il sistema di social media dovrebbe anche includere funzionalità per promuovere la discussione e la collaborazione tra i giocatori.

Ecco un altro esempio concreto di come si potrebbe implementare questa idea.

Il gioco potrebbe:

***utilizzare un sistema di social media integrato** che consente ai giocatori di condividere i propri contenuti su piattaforme come Facebook, Twitter e Instagram. Il sistema di social media fornirebbe ai giocatori la possibilità di taggare altri giocatori nei propri contenuti, in modo da promuovere la collaborazione e la condivisione.

***creare una community online per i giocatori.** Una community online per i giocatori potrebbe essere utilizzata per condividere informazioni sul patrimonio culturale, discutere del gioco e organizzare eventi. Questa community potrebbe anche essere utilizzata per raccogliere feedback dai giocatori e migliorare il gioco.

Progetti di riferimento

Questo gioco implementa i progetti già realizzati dell'Ecomuseo di Parabiago: la "[Banca della memoria](#)" e le "[mappe di comunità](#)" ed è basato su due interessanti giochi Dreams

([https://it.wikipedia.org/wiki/Dreams_\(videogioco\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Dreams_(videogioco))) e Ingress

(<https://it.m.wikipedia.org/wiki/Ingress>) e alcune informazioni fornite dalla IA.