

## Scheda proposta attività seminariale Disum per l'anno accademico 2020-21

Titolo	<b><i>Gamification per il Cultural Heritage: dalle tabulae lusoriae ai videogames</i></b>
Numero di ore (18)	18
Docente proponente	Daniele Malfitana
Nome docenti incaricati	Fabiana Cerasa, Mario Indelicato, Lucrezia Longhitano
Contatti docenti incaricati	fabiana.cerasa@ispc.cnr.it mario.indelicato@phd.unict.it lucrezia.longhitano@phd.unict.it
Breve profilo docente	<p><b>Fabiana Cerasa</b>, archeologa classica. <i>Phd student</i> in Scienze per il Patrimonio e la Produzione culturale presso l'Università di Catania con un progetto volto alla valorizzazione, per mezzo di nuove tecnologie, di contesti archeologici non accessibili, con particolare focus su contesti della città di Catania. Laurea magistrale in Archeologia Classica presso l'Università di Pisa. Già borsista di ricerca per l'Istituto di Scienze del Patrimonio Culturale (CNR - Sede Catania), nell'ambito del progetto TeCHNIC - <i>Tools for Cultural Heritage maNagement In urban Context</i>. Collabora altresì nell'ambito del Progetto AUGuSTUS- <i>AUGmented Game for Sicilian ToUrism marketing Solutions</i> e, con l'Istituto di Studi sul Mediterraneo (CNR - Sede Napoli) nell'ambito del progetto <i>La quadriga bronzea di Ercolano: studio, ricostruzione, valorizzazione</i>. Ha partecipato a numerose campagne di scavo archeologico e di ricognizione topografica in differenti regioni d'Italia e all'estero. Ha presentato suoi lavori a convegni, workshop e seminari.</p> <p><b>Mario Indelicato</b>, archeologo classico, specialista in archeologia della produzione ed archeologia sperimentale. Assegnista di Ricerca presso l'ISPC-CNR e <i>Phd Student</i> in Scienze per il Patrimonio e la Produzione culturale presso l'Università di Catania. Ha conseguito il diploma di specializzazione in Archeologia Classica, presso la Scuola di Specializzazione in Beni Archeologici dell'Università di Catania, curando il progetto "<i>Coltivare la vite, produrre il vino: un approccio sperimentale e multidisciplinare allo studio dell'archeologia del vino nella Sicilia romana</i>" un complesso lavoro finalizzato alla ricostruzione dei processi culturali ed economico-produttivi delle comunità rurali del mondo antico (romano in particolare). Si occupa, inoltre, di altri progetti di archeologia sperimentale tra cui, in particolare, lo studio delle tecniche di produzione di pece per</p>

	<p>l'impermeabilizzazione dei vasi vinari; lo studio delle fibre naturali per la produzione di attrezzi e strumenti utili alla vinificazione nel mondo antico. Ha collaborato con l'Istituto di Scienze del Patrimonio Culturale (CNR - Sede Catania), nell'ambito del progetto TeCHNIC - <i>Tools for Cultural Heritage maNagement In urban Context</i> e nell'ambito del Progetto AUGuSTUS- <i>AUgmented Game for Sicilian ToUrisM marketing Solutions</i>. Ha partecipato a numerose campagne di scavo e di ricognizione sia archeologica che geofisica ed ha preso parte a convegni internazionali, curando, tra l'altro, l'organizzazione del V convegno dei giovani archeologi.</p> <p><b>Lucrezia Longhitano</b>, archeologa dell'architettura, <i>Phd Student</i> in Scienze per il Patrimonio e la Produzione culturale presso l'Università degli studi di Catania. Laureata in Archeologia ha successivamente conseguito il diploma di specializzazione in studio e restauro degli edifici presso la Scuola di Specializzazione in Beni Architettonici e del Paesaggio del Politecnico di Milano, dipartimento di Architettura e Studi Urbani, con progetto incentrato sullo studio multidisciplinare storico-archeologico e diagnostico dell'anfiteatro romano di Catania. Specializzata in archeologia degli elevati, ma con una formazione interdisciplinare, ha preso parte a numerose campagne di scavo archeologico e cantieri di restauro architettonico maturando esperienze in archeologia preventiva, nella progettazione, nello studio autoptico dei materiali, nel rilievo storico, diretto, stratigrafico e diagnostico di siti di diverse epoche. Ha collaborato con studi professionali di ingegneria e architettura e dal 2020 collabora con l'Istituto di Scienze del Patrimonio Culturale (CNR - Sede Catania) nell'ambito del progetto TeCHNIC - <i>Tools for Cultural Heritage maNagement In urban Context</i> e nell'ambito del Progetto AUGuSTUS- <i>AUgmented Game for Sicilian ToUrisM marketing Solutions</i>. Ha preso parte a diverse conferenze nazionali ed internazionali pubblicando contributi su temi quali: metodologia di studio, restauro, archeologia, valorizzazione e tutela del patrimonio.</p>
<p>Descrizione dell'attività seminariale</p>	<p>Il seminario si propone di analizzare lo strumento della <i>gamification</i> applicata, nella fattispecie, al <i>cultural heritage</i> con particolare riguardo all'ambito della valorizzazione del patrimonio storico, artistico e archeologico. Oggi la responsabilità dell'archeologo, e più in generale dello studioso e del ricercatore, travalica i confini del mero studio per giungere sempre più ad un insieme ampio di attività di comunicazione dei risultati: la restituzione, insomma, dei risultati della ricerca sul patrimonio culturale al pubblico. Gli</p>

	<p>strumenti per avviare in modo virtuoso il processo suddetto sono, ad oggi, molteplici: campagne <i>social</i>, pubblicazioni scientifiche, eventi, mostre, etc. Tuttavia, uno degli strumenti più accattivanti e attrattivi, per sua stessa natura, è il “gioco”. Nel corso dell’ultimo secolo, in particolare, si è passati dai giocattoli classici ai videogiochi e giochi in realtà virtuale, assistendo ad una rapida ed incredibile evoluzione tecnologica basata sull’elettronica e sull’informatica che ha inevitabilmente cambiato anche l’aspetto e le modalità di fruizione dell’attività ludica nonché il modo stesso di fare “<i>gaming</i>”. Nell’ultimo decennio è divenuta consuetudine la pratica della <i>gamification</i>, cioè l’applicazione di un approccio ludico a contesti che, per loro natura, non lo prevederebbero. Non deve, dunque, sembrare inusuale l’utilizzo delle pratiche del <i>gaming</i> a scopo informativo ed educativo.</p> <p>Un gioco, tuttavia, assume caratteristiche educative solo nel momento in cui ne viene efficientemente strutturato lo <i>storytelling</i>. Nonostante ovvi cambiamenti nel mezzo di diffusione, la narrazione di racconti o <i>storytelling</i> esiste da lungo tempo come mezzo per consegnare efficacemente il proprio messaggio a un pubblico. Attraverso le nuove tecnologie e i <i>digital devices</i> è possibile, quindi, trasmettere i principi, le nozioni, le caratteristiche del patrimonio culturale ad un pubblico ampio e non solo di giovani.</p> <p>Studi di settore dimostrano come il videogioco stimoli alcune aree del cervello richiedendo una risposta simultanea e, nel contempo, creino l’aspettativa di una ricompensa. Utilizzare questi stimoli-risposte per rendere un bene culturale più attrattivo all’utente potrebbe essere un’importante chiave nel processo di comunicazione del <i>cultural heritage</i>. ‘Videogiocare’, in definitiva, non è un’esperienza passiva in nessun caso: si tratta infatti di <i>storydoing</i>, di partecipazione e interazione. Fondamentale è, quindi, in quest’ottica, l’adeguamento dello <i>storytelling</i> interattivo videoludico al mondo della <i>cultural heritage</i> in generale. Negli ultimi due decenni questo è un processo vitale e si è posto come la sfida più innovativa per ampliare l’offerta culturale.</p>
Obiettivi formativi	<p>Il Seminario intende offrire un quadro critico e aggiornato sulle pratiche di <i>gamification</i>, <i>storytelling</i> e <i>storydoing</i> all’interno dell’intera disciplina archeologica e come mezzo di diffusione e valorizzazione del <i>cultural heritage</i>.</p> <p>La <i>gamification</i> sarà contestualizzata all’interno del ben più vasto panorama delle <i>digital humanities</i>, al fine di rilevarne affinità e peculiarità determinate dallo specifico ambito di indagine. Sarà, altresì, contestualizzata nel quadro complessivo della storia del gioco nelle sue manifestazioni più antiche a noi note fino ai <i>videogames</i>. L’istinto del gioco</p>

è comune a tutti gli esseri umani, in qualunque parte del mondo vivano e qualsiasi grado di cultura possiedano. Questo inquadramento preliminare fornirà le necessarie conoscenze finalizzate ad un utilizzo consapevole delle più moderne tecniche di *gamification* rivolte alla comunicazione e al coinvolgimento di un vasto pubblico nei confronti delle attività di ricerca storico-archeologica, che costituiscono uno degli obiettivi prioritari della *gamification* stessa.

Dopo un'attenta analisi del gioco, della sua storia e delle sue caratteristiche, il seminario si propone di sviscerare i concetti di *storytelling* e *storydoing*, soprattutto in applicazione all'ambito *cultural heritage*, non solo per mezzo di nozioni teoriche ma anche mettendo in pratica, attraverso esercitazioni in aula e dibattiti aperti, le tecniche più efficaci per la narrazione del patrimonio culturale come mezzo per avvicinare gli utenti e coadiuvare nel processo di valorizzazione del bene. Una volta individuate le migliori strategie di *storytelling* e *storydoing* per il CH, si porrà l'attenzione su uno degli strumenti più efficaci per comunicare il patrimonio: il *videogame*, con la sua caratteristica di *edutainment*, cioè quando la *gamification* riguarda, per l'appunto, il settore del c.d. 'intrattenimento educativo'. Infatti, esistono varie tipologie di videogiochi educativi che si sono affermate, per lo più, nell'ultimo decennio: *edugames*; *role games*; *brain trainers*; *serious game*. Nello specifico questi ultimi sono veri e propri giochi digitali in cui viene adottato il pensiero "*games for change*" per realizzare un'esperienza formativa e di intrattenimento attraverso una simulazione interattiva volta ad accrescere le proprie capacità e competenze anche nel mondo reale.

Una parte del seminario sarà, infine, dedicata a lezioni pratiche: *giocando un videogioco* e analizzando un caso studio, quello del videogioco *Augustus*, si spera di far scaturire un dibattito aperto, proposte realizzative, nuovi spunti ed idee, *feedback* sulla pratica della *gamification* applicata all'ambito del patrimonio culturale.

I risultati conseguiti forniranno, infine, un quadro d'insieme relativo alle competenze oggi attese da chi intende operare, anche professionalmente, nell'ambito della *gamification*, dello *storytelling* e dello *storydoing* e, nella stessa ottica, costituiranno lo spunto per condurre una più consapevole analisi dei bisogni collettivi ai quali poter dare risposta attraverso la creazione di nuove professionalità.

Requisiti minimi per accedere al seminario	Frequenza di un corso di laurea in Archeologia o Beni culturali
Data inizio prenotazioni	20 gennaio 2022
Periodo previsto e date indicative di inizio e fine attività seminariale	24 febbraio 3, 10, 17, 24, 31 marzo Tutti i giovedì ore 15/18
Luogo in cui si prevede lo svolgimento del seminario	Disum – Su piattaforma Teams
Prova finale (Esempio: elaborato scritto, prova orale, testo creativo, performance, test, etc...) Giudizio finale (Idoneo/Non idoneo)	È prevista una verifica finale, di carattere teorico-pratico, delle competenze acquisite, tramite l'ideazione della trama e delle componenti di un videogioco che miri a raccontare e valorizzare un concreto caso studio, ovvero un bene culturale (materiale o immateriale che sia) a scelta degli studenti. La prova sarà in particolare rivolta all'individuazione delle strategie e degli strumenti narratologici più opportuni ed efficaci per la promozione ed il coinvolgimento di un pubblico quanto più diversificato possibile.
Rilascio attestato finale firmato da consegnare ai responsabili amministrativi	SI

Il Docente proponente

Prof. Daniele Malfitana

