

Un gamebot per Archiporto

Il progetto triennale (2018-2021) Archiporto ha lo scopo di far entrare i documenti delle famiglie Porto, Colleoni, Capra e Thiene - conservati del castello di Thiene, vincolati dal 1972 e dichiarati d'interesse regionale nel 2006 - nella rete degli archivi vicentini. Più in generale, il progetto punta a stimolare una riflessione collettiva sull'importanza degli archivi, che ha l'ambizione di raggiungere pubblici anche nuovi rispetto a circuiti già consolidati.

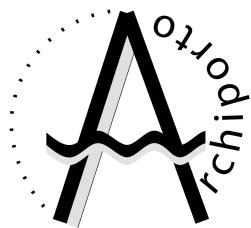
Il gruppo di lavoro, vincitore di un importante bando di Cariverona dedicato alla valorizzazione degli archivi, è composto da Villa Fabris-progetto culturale Europeo per i mestieri del patrimonio-; Castello Porto-Colleoni Thiene; Biblioteca Civica Bertoliana di Vicenza; Università degli Studi di Padova; Università IUAV di Venezia-MeLa Media lab; e l'hub culturale Trentino Fies Core.

Il progetto di comunicazione ha identificato come interlocutori anche gli adolescenti. Il messaggio centrale è che l'archivio è una modalità di gestione di contenuti (testi, immagini) che riguarda non solo il passato, ma anche il presente, e che la sua conservazione ha un impatto positivo sulla nostra economia e sul nostro benessere. Il gruppo di lavoro sta studiando dei processi che - pur mantenendo bassi i costi di produzione - permettano di rendere accessibili alcuni contenuti archivistici e di stimolare il pensiero critico e la propensione al rischio razionale connesso all'imprenditorialità e alla gestione di beni e documenti.

L'ipotesi al vaglio, ora in fase di test attraverso dei questionari come quello che vorremmo sottoporvi, è che lo sviluppo di un gamebot possa aiutare a raggiungere alcuni di questi obiettivi.

I gamebot

Si chiamerebbero interfacce conversazionali, ma per tutti sono i chatbot. Dei software programmati per intrattenere delle conversazioni con utenti reali sui sistemi di messaggistica istantanea come Facebook Messenger, Telegram, WeChat e altro ancora. I gamebot sono dei chatbot utilizzati come ambiente di sviluppo per un'esperienza di gioco in mobilità. La profondità del livello di programmazione è ovviamente un criterio dirimente nella qualità dell'interazione. I contenuti possono essere progettati accuratamente, volendo con un taglio anche autoriale, e la modalità di coinvolgimento tramite conversazione permette di far



“sparire” la tecnologia e mettere in primo piano il contesto narrativo, eventualmente arricchito da audio e video.

Il valore didattico dei gamebot risiede in parte in elementi comuni a tutti i videogiochi, come ad esempio il *telescoping* (lo sviluppo di competenze cognitive collegate alla capacità di fare previsioni sulle possibili conseguenze di decisioni attuali); a un livello più specifico, risiedono nella possibilità di distribuire su dispositivi personali dei contenuti complessi redatti in modo che sia l'utente a scegliere il livello di approfondimento.

Infine, se la leva del gioco è usata per dare accesso al patrimonio culturale, i gamebot possono fornire all'utente un'esperienza pratica in cui la tecnologia è vista come alleata delle tradizioni legate ai luoghi - magari solo fino ad un certo punto, dopo il quale prenderanno il sopravvento mediatori, esperti e altri professionisti dell'interpretazione.

Cosa vi chiediamo

Le ipotesi vanno testate. Abbiamo bisogno di far compilare un questionario ad almeno un centinaio di ragazzi delle scuole secondarie di secondo grado della Provincia di Vicenza

Il questionario è qui: <https://it.surveymonkey.com/r/DSRVNZW> e la sua compilazione richiede meno di dieci minuti.