

PANEL 17B

UNA NOTTE (A GIOCARE) AL MUSEO: I VIDEOGAMES COME STRUMENTO PER CONOSCERE E VALORIZZARE IL PATRIMONIO CULTURALE.

Coordinatore\Chair: Igor Pizzirusso (Istituto nazionale Ferruccio Parri)

Parole chiave: musei, patrimonio culturale, gioco digitale

Nel 15° capitolo del fortunato (e celebrato) videogioco post apocalittico *The Last of Us* 2, i due protagonisti fanno visita a un vecchio museo. Attraversano la sezione preistorica, tra fossili e dinosauri, e arrivano alla sezione sulla corsa allo spazio, dove provano l'emozione del decollo dello shuttle. L'inclusione di una visita al museo in una fase cruciale e coinvolgente del gioco sottolinea come i videogiochi stiano diventando un mezzo sempre più potente per esplorare e condividere esperienze culturali. Attraverso questa scena, i giocatori hanno l'opportunità di immergersi nella ricostruzione di un museo e di sentirsi coinvolti in un'interazione culturale che si integra (e va oltre) l'azione e l'avventura. L'esempio è eclatante, ma serve a sottolineare come negli ultimi anni si sia verificato un progressivo quanto inesorabile mutamento nei sistemi adottati per ottenere maggiore coinvolgimento del pubblico da parte di musei e siti legati al patrimonio culturale. In questo quadro, il gioco sta svolgendo un ruolo sempre più centrale, sia negli spazi dedicati alla visita, sia nelle app o nei siti web, essenziali per garantire la fruizione museale soprattutto durante la pandemia di Covid e divenuti presto strumenti abituali e consolidati. Come spesso accade, l'Italia sta sviluppando questa tendenza in ritardo rispetto ad altri Paesi (e qui concorrono sia fattori sociali che economici che culturali), ma gli esempi si stanno moltiplicando in fretta. Nella maggior parte dei casi si tratta di esperienze videoludiche, ritenute più appetibili per il pubblico (in particolare quello più giovane), benché non manchino esempi analogici di altissima qualità. È però fondamentale che il gioco non sia solo uno strumento per imbellettare l'offerta culturale dandole una superficiale patina di freschezza. Il gioco è una narrazione interattiva, che dovrebbe permettere ai visitatori di entrare in contatto con il passato e di farne un'esperienza diretta, con un approccio interamente ludico e immersivo. I casi studio in discussione nel panel sottolineano proprio questo aspetto. E tuttavia sarà trascurato nella riflessione anche il ruolo degli *applied games*, dei *serious game* e degli *edugames*, più vicini al ludiforme e alla *gamification* ma pur sempre interessanti esperimenti da esaminare e valutare con cura.

A night (playing) at the museum: video games as a tool for learning about and appreciating cultural heritage.

Keywords: museums, cultural heritage, digital gaming

In the 15th chapter of the successful (and celebrated) post-apocalyptic video game *The Last of Us 2*, the two protagonists pay a visit to an old museum. They pass through the prehistoric section, among fossils and dinosaurs, and arrive at the section on the space race, where they experience the thrill of the shuttle taking off. The inclusion of a museum visit at a crucial and engaging stage of the game underlines how video games are becoming an increasingly powerful medium for exploring and sharing cultural experiences. Through this scene, players have the opportunity to immerse themselves in the reconstruction of a museum and feel involved in a cultural interaction that complements (and goes beyond) action and adventure. The example is striking, but highlights how in recent years there has been a progressive and inexorable change in museums and heritage sites' strategies to increase public engagement. In this framework, games are playing a central role, both in spaces dedicated to visits and in apps or websites, which were essential to guarantee museum fruition especially during the Covid pandemic and now habitual and consolidated tools. As is often the case, Italy is a latecomer compared to other countries (for social, economic and cultural factors), but examples are multiplying fast. In most cases, these are video game experiences, considered more appealing to the public (especially the younger ones), although there is no lack of analogue examples of very high quality. However, it is crucial that the game is not just a tool to embellish the cultural offer by giving it a superficial veneer of freshness. Gaming is an interactive narrative, which should allow visitors to get in touch with the past and experience it first-hand, with an entirely playful and immersive approach. The case studies under discussion in the panel emphasize precisely this aspect. However, the role of applied games, serious games and edugames, which are closer to gamification but still interesting experiments to be carefully examined and evaluated, will also be overlooked in the reflection.

Andrea Assorgia (Associazione Ottava Arte), "Serious games: un ossimoro di moda". La sottile linea tra gioco e utilità.

Una breve analisi sull'utilizzo degli "applied games" nel contesto della didattica storica e del cultural heritage, con particolare attenzione alla definizione del termine e alla sfida di distinguere il gioco dall'apprendimento, evidenziando come gli "applied games" vadano oltre l'intrattenimento puro, incorporando elementi educativi e formativi. A questo fine è importante realizzare che gli *applied games* non rientrano completamente nella definizione di gioco, intesa come attività improduttiva e separata dalla realtà quotidiana, poiché sono progettati per perseguire lo scopo dell'apprendimento e dell'esperienza educativa, sfidando la distinzione tradizionale tra gioco e realtà.

Si prenderanno in esame le *best practice* e le metodologie di progettazione che bilanciano efficacemente l'elemento ludico con gli obiettivi educativi, garantendo che il gioco sia un

mezzo di apprendimento significativo. Allo stesso tempo, verranno esplorati gli errori comuni, evidenziando come l'eccessivo carico di contenuti didattici possa compromettere l'esperienza ludica, rendendo il gioco meno coinvolgente e controproducente per gli obiettivi formativi.

In conclusione si mira ad offrire una prospettiva chiara su cosa sono gli applied games, la loro relazione con la definizione di gioco e le sfide e opportunità nell'integrare con successo contenuti didattici e culturali in giochi. Questa analisi critica mira a guidare educatori, sviluppatori e professionisti dell'istruzione nella creazione di esperienze educative ludiche che siano coinvolgenti, efficaci e rispettose della distinzione tra gioco e apprendimento.

'Serious games: a fashionable oxymoron'. The thin line between game and utility.

A brief analysis on the use of 'applied games' in the context of history and cultural heritage education, with a focus on the definition of the term and the challenge of distinguishing play from learning, highlighting how 'applied games' go beyond pure entertainment, incorporating educational and training elements. To this end, it is important to realize that applied games do not completely fall under the definition of play as an unproductive activity separated from everyday reality, as they are designed to pursue the purpose of learning and educational experience, challenging the traditional distinction between play and reality.

Best practices and design methodologies that effectively balance the playful element with educational objectives will be examined, ensuring that play is a meaningful learning medium. At the same time, common mistakes will be explored, highlighting how overloading with educational content can undermine the play experience, making play less engaging and counterproductive to educational goals.

In conclusion, it aims to offer a clear perspective on what applied games are, their relationship to the definition of play and the challenges and opportunities in successfully integrating educational and cultural content into games. This critical analysis aims to guide educators, developers and educational professionals in creating playful educational experiences that are engaging, effective and respectful of the distinction between play and learning.

Samanta Mariotti (Università di Bari), Ricerca, valorizzazione e narrazioni sulla collina di Poggibonsi: dallo scavo al videogioco.

Negli ultimi decenni, i videogiochi hanno dimostrato di essere strumenti efficaci per permettere al grande pubblico di approcciarsi al patrimonio storico in maniera interattiva e immersiva, per apprendere contenuti culturali in modo coinvolgente, attirare nuovi pubblici e accrescere la conoscenza, la consapevolezza e il turismo culturale.

Anche in Italia - complice una sempre maggiore apertura del mondo culturale e accademico su questi temi (grazie anche al consolidamento della Public History e

dell'Archeologia Pubblica come discipline istituzionalizzate) e a una spiccata tendenza anche delle amministrazioni pubbliche a finanziare progetti digitali innovativi - più di recente abbiamo assistito a un proliferare di progetti videoludici in cui gli enti territoriali, le istituzioni culturali, gli enti di ricerca e il mondo dell'industria del gaming si sono trovati a convergere.

È questo il caso di *The Living Hill*, il videogioco sviluppato nell'ambito del progetto C.A.P.I. – Collina Accessibile di Poggio Imperiale basato sulla storia della collina di Poggibonsi (SI), oggetto per oltre 20 anni di indagini archeologiche condotte dall'area di Archeologia Medievale dell'Università di Siena. Il progetto, promosso dal Comune di Poggibonsi, con la direzione scientifica dell'Università di Siena e il cofinanziamento di un partenariato esteso, si inserisce in una lunga tradizione di attività sul sito rivolte al pubblico che vanno dalla creazione del Parco Archeologico e Tecnologico di Poggio Imperiale, alla nascita dell'open-air-museum e alla conduzione di attività di re-enactment portate avanti dagli stessi archeologi che hanno lavorato sulla collina.

Nel paper verrà analizzato l'approccio impiegato per trasformare in un videogioco da un lato una grande quantità di dati ricavati da molti anni di indagine e dall'altro un'esperienza consolidata e di successo come quella rappresentata dall'open-air-museum. Verranno affrontati e discussi gli aspetti legati alla narrazione, alla ricostruzione dell'ambiente di gioco fino al game design e saranno esaminati gli elementi critici con i quali, da professioni dei beni culturali che scelgono declinare il passato in un'esperienza di gioco, è necessario fare i conti. Infine, verranno presentati i primi risultati emersi dalla UX analysis, indagini indispensabili, sebbene nell'ambito culturale italiano, siano ancora a uno stadio per lo più sperimentale, per valutare l'efficacia di questi strumenti per gli obiettivi prefissati.

Research, valorisation and narratives on the Poggibonsi hill: from excavation to videogame.

In recent decades, video games have proven to be effective tools to allow the general public to approach historical heritage in an interactive and immersive way, to learn cultural content in an engaging way, to attract new audiences and to increase knowledge, awareness and cultural tourism.

In Italy too - thanks to an ever-increasing openness of the cultural and academic worlds on these issues (thanks also to the consolidation of Public History and Public Archaeology as institutionalized disciplines) and to a marked tendency also of public administrations to fund innovative digital projects - we have recently witnessed a proliferation of video-game projects in which local authorities, cultural institutions, research bodies and the gaming industry have converged.

This is the case of *The Living Hill*, the video game developed within the C.A.P.I. - Collina Accessibile di Poggio Imperiale (Accessible Hill of Poggio Imperiale) project based on the history of the hill of Poggibonsi (SI), which has been the subject of archaeological

investigations conducted by the Medieval Archaeology Department of the University of Siena for over 20 years. The project, promoted by the Municipality of Poggibonsi, with the scientific direction of the University of Siena and the co-financing of an extended partnership, is part of a long tradition of activities on the site aimed at the public, ranging from the creation of the Archaeological and Technological Park of Poggio Imperiale, to the birth of the open-air-museum and the conduction of re-enactment activities carried out by the same archaeologists who worked on the hill.

The paper will analyze the approach used to transform a large amount of data from many years of investigation into a video game on the one hand, and an established and successful experience such as that represented by the open-air-museum on the other. The aspects of narrative, reconstruction of the game environment up to game design will be addressed and discussed, and the critical elements with which, as cultural heritage professions that choose to turn the past into a game experience, must be reckoned with will be examined. Finally, the first results of UX analysis will be presented, investigations that are indispensable, although in the Italian cultural sphere they are still at a mostly experimental stage, in order to assess the effectiveness of these tools for the set objectives.

Alessio Esposito (Università di Roma Tor Vergata – Istituzione Sistema Biblioteche Centri Culturali di Roma Capitale), Stefania Zezza (Università di Roma Tor Vergata), Tutti i livelli portano a Roma: gioco, cultura, memoria, speranza nelle vicende della comunità ebraica capitolina.

Tutti i livelli portano a Roma: ovvero, come *Menorah - Il gioco*, un videogame dalla meccanica narrativa piuttosto semplice, possa evocare una grandissima varietà di suggestioni e spunti culturali. Come fosse l'*Aleph* di Borges, ma nascosto nel Museo Ebraico di Roma, c'è la Menorah, un oggetto che può proiettarci in un caleidoscopio di immagini e ricordi e permetterci di viaggiare per quasi tutto lo spessore delle vicende della Città Eterna, come in un mistico ascensore. L'avventura della comunità ebraica capitolina infatti, costituisce un osservatorio privilegiato per ripercorrere il dipanarsi di una vicenda lunga 22 secoli, e constatare come elementi di continuità e di discontinuità si intreccino - dando vita a un'avventura colorata, gioiosa, anche se purtroppo punteggiata di dolori, solo ricordando i quali possiamo trovare quella genuina consapevolezza, necessaria per costruire un futuro migliore.

Voluta e promossa dal Museo Ebraico di Roma in collaborazione col MiC, l'app *Menorah: The Game* è stata realizzata da Golem e TuoMuseo. D'accordo, la Menorah archeologica è ormai perduta, ma ciò che rappresenta può riprendere forma grazie a questa narrazione interattiva e multimediale la quale, invece che distogliere dalla lettura e dalla riflessione, è in grado di suscitare curiosità e persino entusiasmo per il sapere e per la storia. Il fattore più significativo della ludicizzazione è infatti la capacità di suscitare

coinvolgimento emotivo, per un verso così agevolando l'acquisizione di contenuti nuovi, diminuendo la fatica necessaria (play) e, per un altro, promuovendo un interesse più attivo e anche più critico verso la conoscenza del passato (game), dimostrandosi un pilastro per le strategie di Public History. Per questo, sempre più istituzioni culturali pubbliche e private si stanno convincendo a investire in applicazioni pratiche delle dinamiche ludiche alla divulgazione storico-culturale (*gamification*) rivolte a tutti i pubblici.

L'analisi di *Menorah - Il gioco* permette inoltre di approfondire il nesso tra ludicizzazione e educazione civica, fornendo lo spunto per un esame delle possibili combinazioni tra diverse meccaniche di gioco e narrazione e i relativi punti di forza o elementi problematici, in considerazione dei vari contesti e della caratterizzazione dei pubblici, mediante il confronto con altri progetti paragonabili e con altri media.

All levels lead to Rome: play, culture, memory, hope in the events of the Capitoline Jewish community.

All levels lead to Rome: in other words, how *Menorah - The Game*, a video game with a rather simple narrative mechanics, can evoke a great variety of suggestions and cultural cues.

Like Borges' Aleph, but hidden in the Jewish Museum of Rome, there is the Menorah, an object that can project us into a kaleidoscope of images and memories and allow us to travel through almost the entire depths of the events of the Eternal City, as in a mystical lift. In fact, the adventure of the Jewish community in Rome constitutes a privileged observatory to retrace the unraveling of a 22-century journey, and to see how elements of continuity and discontinuity intertwine - giving life to a colorful, joyful adventure, even if unfortunately punctuated with sorrows, only by remembering which we can find that genuine awareness, necessary to build a better future.

Initiated and promoted by the Jewish Museum of Rome in collaboration with MiC, the app *Menorah - The Game* was created by Golem and TuoMuseo. Granted, the archaeological Menorah is now lost, but what it represents can take shape again thanks to this interactive and multimedia narration that, instead of distracting from reading and reflection, is able to arouse curiosity and even enthusiasm for knowledge and history. In fact, the most significant factor of gamification is its capacity to arouse emotional involvement, on the one hand thus facilitating the acquisition of new content, decreasing the effort required (play) and, on the other hand, promoting a more active and even more critical interest in learning about the past (game), proving to be a pillar for public history strategies. For this reason, more and more public and private cultural institutions are convincing themselves to invest in practical applications of play dynamics to cultural-historical dissemination (*gamification*) aimed at all audiences.

The analysis of *Menorah - The Game* also makes it possible to explore the link between gamification and civic education, providing the cue for an examination of the possible combinations of different game and narrative mechanics and their strengths or

problematic elements, taking into account the various contexts and the characterisation of the audiences, by means of a comparison with other comparable projects and other media.

Juliana Palmarin (PopHistory ETS), 'Lagazuoi: Echoes of The Great War' e la ricostruzione virtuale del fronte verticale del Lagazuoi.

La memoria della Grande guerra è un tema ancora oggi particolarmente sentito a livello nazionale e ancora di più nei luoghi che più hanno vissuto il conflitto. La sacralità che hanno assunto quegli eventi ha reso molto spesso difficile usare nuovi strumenti e linguaggi per raccontarli, in special modo in ambito museale. Per questo quanto avvenuto con il Museo all'aperto di Legazuoi assume particolare valore nel panorama dei progetti videoludici nati insieme (o all'interno) di musei o siti legati al patrimonio culturale. Questo museo - con la collaborazione di altri tre importanti centri espositivi della Grande Guerra (Museo Nazionale Storico degli Alpini, Museo Storico Italiano della Guerra, Museo della Battaglia di Vittorio Veneto) e con il patrocinio dell'Associazione Nazionale Alpini - ha infatti promosso e realizzato il videogame *Lagazuoi: Echoes of The Great War*, sviluppato in realtà virtuale per Oculus Quest 2.

Lagazuoi: Echoes of The Great War si pone dunque l'obiettivo di diffondere conoscenze riguardo alla Guerra di Mina nelle Dolomiti tramite uno strumento immersivo che catapulti il giocatore indietro nel tempo. Il giocatore apprende attivamente informazioni storiche utilizzando con le sue mani virtuali gli oggetti dell'epoca, riprodotti sulla base di oggetti realmente custoditi nelle teche di alcuni musei italiani, e passivamente, ascoltando i racconti e le voci dei soldati, unendo quindi gli aspetti più meramente materici - benché virtuali - con la memoria individuale e le memorie di un'intera comunità.

'Lagazuoi: Echoes of The Great War' and the virtual reconstruction of the Lagazuoi vertical front.

The memory of the Great War is an issue that is still particularly felt today at a national level and even more so in the places that most experienced the conflict. The sacredness that those events have taken on has often made it difficult to use new tools and languages to recount them, especially in a museum context. This is why what happened with the Legazuoi Open Air Museum is of particular value in the panorama of video game projects born together with (or within) museums or heritage sites. This museum - with the collaboration of three other important Great War exhibition centres (Museo Nazionale Storico degli Alpini, Museo Storico Italiano della Guerra, Museo della Battaglia di Vittorio Veneto) and with the patronage of the Associazione Nazionale Alpini - has in fact promoted and produced the videogame *Lagazuoi: Echoes of The Great War*, developed in virtual reality for Oculus Quest 2.

Lagazuoi: Echoes of The Great War thus aims to spread knowledge about the Mina War in the Dolomites through an immersive tool that catapults the player back in time. The player actively learns historical information by using his virtual hands on objects of

the time, reproduced on the basis of objects actually kept in the showcases of some Italian museums, and passively, by listening to the stories and voices of the soldiers, thus uniting the more merely material - albeit virtual - aspects with the individual memory and memories of an entire community.