

## **Titolo del Progetto : My Fair CiTY – Soluzioni a misura di bambino per vivere l'arte e la storia della città**

### **Soggetto/i Attuatore/i (Soggetto/i Partner coinvolti nel progetto)**

- Space S.p.A.
- Le Nuvole Soc. coop.
- Università degli Studi Suor Orsola Benincasa
- Consorzio Universitario di Economia Industriale e Manageriale – CUEIM

Il progetto mira a progettare e sperimentare soluzioni innovative, sia metodologiche sia tecnologiche, in tre principali ambiti:

- *La modellizzazione delle aspettative ludico--esperienziali* e dei requisiti fruitivi dei turisti di giovane età (essenzialmente nella fascia tra 5 e 12 anni), con studio di idonee tecniche di coinvolgimento e di narrazione;
- *Soluzioni di ingegneria contenutistica* per la generazione e la fruizione dinamica di contenuti narrativi ispirati alle memorie culturali più suggestive di ciascun contesto urbano;
- *Soluzioni innovative di intelligenza ambientale* basate sulla sensorizzazione in rete dei monumenti e luoghi di interesse (secondo il paradigma della cosiddetta “Internet delle Cose”), assistite da contenuti di realtà aumentata, da una regia di sistema e da inserti mirati di rappresentazioni attoriali dal vivo.

Il progetto di R&S *My Fair City* intende configurare una nuova generazione di servizi al turismo per l'infanzia mirati sulle reali esigenze dei giovani fruitori, in grado di creare esperienze pro--attive, ricche e coinvolgenti, e socio--economicamente funzionali, sia dal punto di vista degli acquirenti (genitori, scuole o altre istituzioni aderenti), sia per la capacità di generare opportunità di lavoro sostenibili per una importante fascia di giovani qualificati.

Le analisi socio--economiche concordano nel riconoscere ai servizi turistici orientati alla fruizione del patrimonio storico, artistico e culturale un peso rilevante, e costantemente crescente, nelle economie dei paesi sviluppati; un peso che, peraltro, sembra resistere, caso praticamente unico, all'attuale tendenza recessiva, per confermarsi uno dei pochi filoni trainanti e un possibile motore di ripresa a livello internazionale.

La diffusione e promozione della cultura e del patrimonio storico ed artistico e la conseguente fruizione pro--attiva sono strumenti fondamentali per l'integrazione sociale svolgendo un ruolo fondamentale nello sviluppo della società civile. L'accesso alla cultura, sotto tutte le sue forme, in tutte le sue espressioni, in tutti i luoghi dove si manifesta e in tutte le sue discipline, senza eccezione alcuna, rappresenta uno dei diritti fondamentali della persona. Affrontare la questione dell'accessibilità e della fruizione “allargata” dei beni culturali significa, quindi, favorire sia il miglioramento della cultura sociale, sia la costruzione di nuovi percorsi di apprendimento didattico.

In questo scenario un segmento importante, oggi non sufficientemente compreso e valorizzato, è quello relativo al turismo scolastico e familiare. In particolare, l'esperienza turistica delle famiglie con bambini è talvolta resa difficile dalla presenza dei più piccoli le cui modalità di fruizione richiedono un approccio metodologico diverso che spesso i genitori, privi di un adeguato supporto, non riescono a trovare. Ne consegue un impoverimento dell'esperienza di visita, sia per i genitori sia per i bambini.

Al contempo, l'insieme delle professionalità – molte di queste di espressione giovanile -- rivolte ai più piccoli (educative, di tutoraggio, di spettacolo, editoriali, etc.) spesso non riescono a trovare nel settore del turismo uno sbocco efficace, e anzi sembrano sempre più messe ai margini dai processi di reindustrializzazione telematica del fenomeno turismo.

Scenario

Lo **scenario utente** che il progetto immagina può essere descritto come segue:

1. Una famiglia (o una scolaresca) prevede di visitare una città o un ben definito contesto di particolare rilevanza storico--culturale--archeologica. Attraverso il sito web che l'iniziativa intende sviluppare viene a conoscenza di un servizio innovativo, riservato ai bambini, che permette ai genitori o al corpo docente di affidare i piccoli a un gruppo di operatori didattici e/o mediatori culturali specializzati, che oltre a garantire ai bambini un luogo sicuro per giocare e, al contempo, apprendere, organizza visite concepite per la loro immaginazione e il loro approccio ludico alla scoperta dei luoghi. La famiglia (o la scuola) prenota la visita, e il giorno convenuto si reca presso il punto di incontro dove le "guide digitali" accolgono i bambini. Il sito web è inoltre provvisto di una parte social che consente di visionare e scambiare informazioni nella community circa la visita.
2. Inizia il momento della visita. Ai bambini appare un animatore che riprende il tematismo guida della visita, che con tecniche attoriali si presenta e si propone come guida alla storia della città. Ai bimbi viene dato un copricapo tematizzato (un berretto medievale, un elmo da guerriero, etc.) che include gli auricolari, attraverso i quali viene raccontata con aneddoti semplici e divertenti la storia del contesto visitato. Un apposito marsupio, coordinato con il copricapo, ospita un piccolo tablet, che alimenta gli auricolari e consente di seguire la visita in video. Anche ai genitori e al corpo docente, se lo desiderano, viene dato un analogo tablet, che consentirà loro di monitorare la posizione dei bambini, e di dialogare con loro.
3. Si parte per la visita, studiata con tempi e sforzi compatibili con i giovani visitatori. La guida conduce il gruppo e dispone di un dispositivo "whisper", per trasmettere negli auricolari dei bambini dei messaggi vocali, naturalmente raccontati in modo suggestivo e coerente con gli argomenti della visita. Se la guida tace il tablet, usando il GPS interno, può raccontare passo per passo quello che si sta vedendo, o dare indicazioni su dove svoltare, cosa raggiungere, etc. Ogni traccia vocale è strutturata secondo specifici filoni narrativi ed avventurosi, ed è speakerata e ambientata in modo da evocare una atmosfera fiabesca e suggestiva.
4. Raggiunti alcuni punti chiave della visita, l'audio inviterà i bambini ad usare il tablet e a osservare il video. Il tablet proporrà dei contenuti di realtà aumentata, nei quali i monumenti, le statue, i reperti archeologici e quant'altro oggetto della visita, animati, parleranno rivolgendosi ai visitatori e raccontando la loro storia. Mediante una rete di sensori tra loro connessi, associati a ciascun punto chiave della visita, i luoghi visitati "conosceranno" i visitatori e potranno loro rivolgersi per nome, chiedendo informazioni sui luoghi visitati, facendo proposte per altre cose da vedere, o raccontando aneddoti personalizzati.

In punti salienti dei percorsi potranno apparire personaggi storici, impersonati da attori, che daranno vita ed evidenza di realtà a momenti delle storie raccontate nel corso della visita. Rivolgendosi ai bambini e creando un dialogo con loro, gli inserti rappresentativi introdurranno un potente effetto affabulatorio in grado di completare efficacemente il racconto multimediale. Durante l'esperienza di visita, il tablet mostrerà la mappa dei luoghi già visitati, dando una chiara visione del percorso restante. I bambini potranno condividere l'esperienza di visita con altri gruppi, organizzando anche, laddove possibile, giochi di ruolo e gare di caccia al tesoro, aiutati dai monumenti "parlanti". I genitori potranno sempre monitorare sul loro tablet la posizione dei figli, e usare soluzioni come *Skype* per comunicare anche con loro in chat e in voce.

#### Obiettivi di R&S

In questo scenario, **obiettivo** del progetto sarà:

- Definire modelli efficaci di interpretazione delle esigenze fruibili dei bambini turisti, al fine di configurare percorsi di esperienza turistica ritagliati sulle loro aspettative e specificità psico-- percettive;
- Configurare un servizio di accoglienza, interpretazione e tutoraggio durante la visita rivolto a gruppi di bambini, dal forte impianto affabulatorio (grazie ad apposite soluzioni di ingegneria contenutistica) e nutrito dalle suggestioni multimediali offerte dai più avanzati sistemi di intelligenza di ambiente;

- Strutturare i servizi *My Fair City* in un modello ripetibile, declinabile in diversi contesti urbani, e passibile di sviluppo secondo meccanismi di franchising, con particolare attenzione alla valorizzazione delle professionalità di giovani imprenditori in grado di mettere assieme competenze di tipo organizzativo, pedagogico, editoriale, tecnologico e della comunicazione.

### **Obiettivi di valorizzazione e impatto atteso**

I proponenti ritengono che vi siano spazi tutti da scoprire per il futuro del concept *My Fair City*, soprattutto laddove si riesca a mettere in gioco, e a far valere come vantaggio competitivo, la creatività e la capacità di entrare in consonanza con le più sensibili istanze sociali. Come le sezioni successive illustrano in maggior dettaglio, obiettivo del progetto è in prima istanza quello di dimostrare in modo efficace la fattibilità e l'efficacia del modello su un test bed napoletano, coinvolgendo stakeholders primari quali famiglie, scolaresche, istituzioni scolastiche e comunali, tour operators e media.

Questo obiettivo sarà raggiunto attraverso attività coordinate di comunicazione, nonché per il tramite di una adeguata risonanza data alle attività di sperimentazione svolte con la partecipazione di famiglie e studenti.

Il secondo step operativo sarà rappresentato dalla messa in opera di un modello di industrializzazione del servizio e suo trasferimento ad altre realtà soprattutto urbane, con particolare attenzione al panorama (nazionale ma non solo) delle *middle smart cities*, ossia di quelle città di medie dimensioni e con buona propensione all'innovazione, nelle quali è massimo il potenziale rapporto costo (di implementazione del servizio)/beneficio (in termini di visibilità e capacità di incidere sul miglioramento dei servizi turistici). Si tratta di una popolazione di almeno alcune decine di città rilevanti in Italia, e di centinaia in Europa, per le quali sarà studiato un modello (ad esempio un franchising appositamente modulato) che consenta un rapido trasferimento e adattamento del servizio alle diverse realtà. L'idea è quella di creare una metodica che possa standardizzare le modalità ed i sistemi di pianificazione dei sistemi di fruizione e formazione dei giovani fruitori dei beni culturali. Il modello, opportunamente standardizzato, potrebbe essere replicato in qualsiasi realtà, assicurando l'avvio di un sistema in grado di generare una crescita delle conoscenze e delle esperienze nelle nuove generazioni che indirettamente creerà le basi di sviluppo di un sistema di valori nelle future generazioni a forte impatto sulle città e sui sistemi territoriali. Recenti ricerche, in proposito, hanno dimostrato che la crescita culturale dei sistemi territoriali e delle città deve necessariamente partire da un avvicinamento delle giovani generazioni al patrimonio di arte, cultura e storia presente in ogni città. In quest'ottica il progetto mira a creare un sistema virtuoso di conoscenze e competenze che partendo dalle nuove generazioni possa riflettersi ed impattare sull'intera smart cities.