

# Turisti per gioco in stile whaiwhai Tour tra i misteri delle città italiane

Il Time ne ha parlato come di un «magico tour nei misteri delle città italiane» e da più parti si comincia a pensare che *whaiwhai* sia la rappresentazione di come il modo di viaggiare stia cambiando e debba cambiare. L'idea, che nasce dalla società LOG607 (nata e cresciuta in H - Farm, l'incubatore tecnologico di Riccardo Donadon, con sede a Ca' Tron di Roncade) è quella di conoscere i luoghi attraverso una storia che li racconti e di cui il viaggiatore possa essere protagonista attivo e giocatore: e così ecco la scoperta di Venezia e Roma sulle tracce di uno scettro magico portato da Marco Polo, o la sorpresa di una Firenze sorvolata da un oggetto non identificato o ancora il romanticismo di Verona visto con gli occhi di Eros. E tutto questo come in una caccia al tesoro che utilizza due strumenti: un quaderno cifrato (acquistabile nelle

librerie o nel sito *whaiwhai.com*) e il telefono cellulare nella sua funzione di ricezione e invio sms.

Tomas Barazza, managing director di LOG607, racconta il progetto *whaiwhai* e gli obiettivi della giovane società trevigiana: «L'idea di costituire un'azienda che si occupasse di giochi pervasivi c'è da circa 2 anni. L'abbiamo fatta maturare un po' prima di fondarla circa un anno fa. Oggi esiste ed opera con il marchio LOG607. Il primo format di gioco che abbiamo realizzato è *whaiwhai*: lo abbiamo disegnato e ci abbiamo lavorato intensamente per 6 mesi prima di lanciarlo a Venezia a marzo 2008». Il gioco funziona così: tutto inizia con un primo sms nel quale si definiscono principalmente la durata (tra 1 e 9 ore), il livello di difficoltà (semplice o avanzato) e la modalità (sfida con amici o partita singola). La partita può es-

sere lanciata a qualunque ora di qualunque giorno dell'anno. Il sistema - c'è una piattaforma tecnologica che regge l'esperienza - risponde al messaggio dando un primo codice, che consente di leggere una prima storia dalla quale si deduce un luogo prevalente; il sistema sempre via sms chiede poi di risolvere un enigma legato al luogo in questione (un'iscrizione in una pietra, una data, un simbolo e così via). Quando la risposta è corretta, viene fornito un altro codice per una nuova storia e un nuovo enigma. La durata definisce il numero di storie da leggere, prima di arrivare alla tappa finale che svelerà l'epilogo. Indicativamente una partita media di 2 ore consente di leggere 5 o 6 storie e di risolvere altrettanti enigmi. Le quattro edizioni dei quaderni *whaiwhai* (Venezia, Roma, Firenze e Verona) raccolgono storie create da scrit-

tori che hanno un rapporto privilegiato con quelle città: Alberto Toso Fei, Luciano Artusi e Francesco Mazzai. Altre città possono diventare città *whaiwhai*? «Siamo convinti - dice Barazza - che l'idea sia innovativa e che potrebbe adattarsi bene a molte città o luoghi di interesse. Noi ci concentreremo direttamente nello sviluppo nelle principali città in Italia e all'estero, ma siamo disponibili e ben contenti di collaborare con chiunque abbia i numeri giusti per adattare il nostro modello a luoghi interessanti. Offriamo la piattaforma, il knowhow, i fornitori, la visibilità il sito per le vendite online e cerchiamo contenuti, visibilità per la distribuzione e relazioni locali che consentano di rendere economica l'iniziativa. Abbiamo in mente un modello di profit sharing. Noi per parte nostra stiamo lavorando ad alcune città europee e stiamo immaginando uno sviluppo di *whaiwhai* anche nei musei».

*La società LOG607  
fondata dall'H-Farm  
edita 4 quaderni  
con cui risolvere  
enigmi tra sms  
e numeri in codice*

